Paint Shop™ Pro® 9

Strumenti avanzati per immaginazioni senza confini.

Manuale dell'utente

Informazioni sul copyright

Copyright © 2004 di Jasc Software, Inc. Tutti i diritti riservati. Non è consentito riprodurre o trasmettere alcuna parte del contenuto del presente manuale in nessuna forma o su alcun supporto senza l'esplicito consenso scritto di Jasc Software, Inc.

Informazioni sui marchi

Animation Shop, ImageCommander, Media Center Plus, Paint Shop e il logo Jasc sono marchi di Jasc Software, Inc. Jasc, Paint Shop Pro e The Power to Create sono marchi registrati di Jasc Software, Inc. Acrobat, PostScript, Photoshop e Photoshop Elements sono marchi registrati o marchi di Adobe Systems Incorporated. Il linguaggio Postscript è protetto da copyright di Adobe Systems Incorporated. Macintosh è un marchio registrato di Apple Computer, Inc. Autodesk è un marchio registrato di Autodesk, Inc. MacPaint è un prodotto e un marchio di Claris Corporation. GIF è un marchio di servizio e Graphic Interchange Format è protetto da copyright di CompuServe Inc. CorelDRAW, Ventura Publisher, WordPerfect sono marchi registrati o marchi di Corel Corporation. GEM e GEM Paint sono marchi registrati o marchi di Digital Research Inc. Digimarc è un marchio registrato di Digimarc Corporation. Deluxe Paint è un marchio registrato di Electronic Arts. Kodak Photo CD è un marchio registrato di Eastman Kodak Company. OS/2, Lotus 1-2-3 sono marchi registrati di International Business Machines Corporation. Dr. Halo è un marchio registrato di Media Cybernetics. Micrografx Draw è un marchio registrato di Micrografx, Inc. Microsoft, Windows, Microsoft Paint, Microsoft Word e Video For Windows sono marchi registrati o marchi di Microsoft Corporation. CT è un marchio registrato di Scitex Corporation. ZSoft Paintbrush è un marchio registrato di ZSoft Corporation. Portions copyright © 2003 Access Softek. Portions copyright © 2004 Bengt, Inc. Portions copyright © 2001-2003 Python Software Foundation. Tutti i diritti riservati.

Tutti gli altri marchi e marchi registrati appartengono esclusivamente ai rispettivi proprietari.

Sono stati compiuti tutti gli sforzi possibili per garantire l'utilizzo e l'accuratezza del contenuto del presente manuale. Tuttavia, non è esclusa la presenza di eventuali errori nella documentazione. Gli autori e Jasc Software, Inc. non offrono alcuna garanzia riguardo l'accuratezza delle informazioni contenute nel presente manuale o al loro utilizzo.

Stampato negli Stati Uniti d'America

Prima stampa
2004

Sommario

Capitolo 1 Guida introduttiva 1

Novità della versione 9 2
Requisiti di sistema 6
Installazione del software 6
Imparare a utilizzare Paint Shop Pro 7

Capitolo 2 Informazioni di base sul programma 9

Avvio e chiusura di Paint Shop Pro 10
Interfaccia utente 10
Utilizzo delle combinazioni di tasti di scelta rapida e dei tasti funzione 11
Utilizzo delle barre degli strumenti e delle tavolozze 12
Utilizzo delle finestre di dialogo 21
Visualizzazione di un'immagine 24
Visualizzazione delle informazioni su un'immagine 29

Capitolo 3 Realizzazione di immagini con Paint Shop Pro 31

Importazione di un'immagine da una fotocamera digitale o da uno scanner 32
Apertura di un'immagine esistente 34
Creazione di un'immagine 36
Cattura di un'immagine dalla schermata del computer 42
Apertura di cornici da Animation Shop 45
Utilizzare il visualizzatore di Paint Shop Pro 46
Salvataggio di un file di immagine 51
Chiusura dei file di immagine 55

Capitolo 4 Personalizzazione di Paint Shop Pro 57

Utilizzo delle aree di lavoro personalizzate 58
Personalizzazione delle barre degli strumenti e dei menu 60
Impostazione di Preferenze generali programma 64
Impostazioni delle preferenze di salvataggio automatico 73
Impostazione dei percorsi dei file 74
Impostazione di Preferenze formato file 80
Impostazione di Associazioni formato file 86
Ripristino delle preferenze dell'applicazione 88
Assegnazione e visualizzazione delle combinazioni di tasti di scelta rapida 89
Regolazione delle opzioni di visualizzazione del monitor 93

Capitolo 5 Miglioramento delle fotografie 97

Operazioni di base per migliorare le fotografie 98
Utilizzo del filtro di rimozione dei disturbi della fotocamera digitale 99
Utilizzo del filtro di rimozione dell'aberrazione cromatica 103
Utilizzo del filtro Flash riempimento 106
Utilizzo del filtro Controluce 107
Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione 107
Correzione fotografica in un passaggio 108
Correzione delle distorsioni di un'immagine 108
Miglioramento dei colori 111
Miglioramento del contrasto 117
Miglioramento della nitidezza delle immagini 119
Miglioramento della saturazione 121
Rimozione dei difetti e del disturbo di un'immagine 122
Rimozione dei difetti di origine 127
Ritocco di fotografie 130

Capitolo 6 Correzione del colore e dei toni 139

Informazioni preliminari all'esecuzione delle correzioni 140
Correzioni relative alla profondità del colore 141
Regolazione del bilanciamento del colore 141
Regolazione della luminosità e del contrasto 148
Sostituzione di colori 154
Riduzione e rimozione dei colori 156
Utilizzo dell'istogramma per analizzare le immagini 159

Capitolo 7 Modifica delle immagini 167

Aggiunta di bordature 168
Modifica delle dimensioni della tela 168
Combinazione di due immagini 169
Correzione della prospettiva di un'immagine 171
Ritaglio di un'immagine 173
Utilizzo dei comandi Taglia, Copia e Incolla 176
Eliminazione di un'immagine 179
Capovolgimento e riflessione di un'immagine 180
Ripetizione di comandi 180
Ridimensionamento di un'immagine 181
Rotazione di un'immagine 184
Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine 187
Utilizzo di righelli, griglie e guide 189
Utilizzo dei comandi Annulla/Ripristina 194
Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo 195
Utilizzo della tavolozza Cronologia 198

Capitolo 8 Creazione di selezioni in un'immagine 209

Utilizzo degli strumenti di selezione 210
Utilizzo del comando Modifica selezione 221
Regolazione dei bordi di una selezione 222
Conversione di una selezione in un livello 223
Creazione di motivi personalizzati utilizzando le selezioni . . . 224
Modifica di una selezione 224
Espansione di una selezione su tela 231
Spostamento di una selezione all'interno di un'immagine 232
Salvataggio e caricamento di una selezione 233
Utilizzo di selezioni standard e mobili 237

Capitolo 9 Applicazione di effetti 239

Selezione degli effetti 240
Utilizzo delle finestre di dialogo degli effetti 241
Aggiunta di disturbo 245
Aggiunta di una cornice all'immagine 246
Creazione di effetti personalizzati 247
Utilizzo dell'effetto Mappa di posizionamento 248
Utilizzo dell'effetto Sfocatura radiale 250
Combinazione matematica di due immagini 251

Capitolo 10 Utilizzo di colori e materiali 253

Concetti di base sull'utilizzo della tavolozza Materiali 254
Utilizzo della tavolozza Materiali 257
Selezione dei colori 259
Selezione di gradienti 264
Selezione di motivi 266
Selezione di trame 268
Utilizzo dei campioni 270
Modifica dei gradienti 272
Informazioni di base sui colori e modelli di colore 277
Differenza tra colori visualizzati a schermo e stampati 279
Utilizzo dei canali di colore 281
Informazioni di base sulla profondità del colore 282
Utilizzo delle tavolozze dell'immagine 291
Rendere un colore della tavolozza trasparente 294

Capitolo 11 Pittura raster 297

Impostazione delle opzioni di pittura e del pennello 298
Dipingere con gli strumenti Pennello e Aerografo 300
Creazione di punte di pennello 302
Utilizzo della tavolozza Variazione pennello 305
Riempimento di aree con colori, gradienti, motivi o trame 307
Distorsione delle immagini con il pennello Distorsione 308
Cancellazione di parti dell'immagine 310
Clonazione di parti dell'immagine 313
Dipingere utilizzando lo strumento Ornamento 314
Sostituzione dei colori 316
Ritocco di un'immagine 318

Capitolo 12 Strumenti Tecniche di disegno 321

Livello tecniche di disegno 322
Utilizzo della tavolozza Mixer 324
Utilizzo dei pennelli tecniche di disegno 330
Utilizzo del pennello a olio 333
Utilizzo dello strumento Gessetto 336
Utilizzo dello strumento Pastello 337
Utilizzo dello strumento Carboncino 338
Utilizzo dello strumento Matita colorata 339
Utilizzo dello strumento Indicatore 340
Utilizzo dello strumento Coltello tavolozza 341
Utilizzo dello strumento Deformazione 343
Utilizzo dello strumento Gomma disegno 344

Capitolo 13 Disegno e modifica di oggetti 345

Disegno di oggetti 346
Disegno di linee con lo strumento Penna 348
Disegno di curve Bezier con lo strumento Penna 351
Disegno di curve a mano libera con lo strumento Penna 353
Utilizzo dello strumento Rettangolo 355
Utilizzo dello strumento Ellisse 356
Utilizzo dello strumento Forma simmetrica 357
Utilizzo dello strumento Forma predefinita 358
Creazione di stili di linea personalizzati 361
Modifica delle proprietà degli oggetti vettoriali 363
Aggiunta e chiusura di contorni 365
Allineamento e disposizione degli oggetti vettoriali 370
Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali 374
Modifica di percorsi e contorni 376
Modifica dei nodi 378

Capitolo 14 Utilizzo dei livelli 387

Informazioni sui livelli 388
Aggiunta di nuovi livelli alle immagini 394
Modifica delle proprietà dei livelli 397
Modifica dei livelli 408
Utilizzo dei livelli di regolazione 412
Utilizzo della tavolozza Livelli 416

Capitolo 15 Utilizzo delle maschere 419

Informazioni sulle maschere 420
Creazione di una maschera 421
Eliminazione di una maschera 426
Modifica di una maschera 427
Caricamento di una maschera 430
Salvataggio di una maschera 432

Capitolo 16 Gestione del testo 435

Creazione di testo 436
Formattazione del testo 441
Modifica del testo 442
Spostamento del testo 443
Applicazione di effetti al testo 444
Conversione del testo in curve 445
Creazione di testo su percorsi di oggetti 446
Creazione di testo con motivi dell'immagine 450
Ridimensionamento e trasformazione del testo 450

Capitolo 17 Automazione delle operazioni 451

Utilizzo e creazione delle impostazioni predefinite 452
Elaborazione di più file 454
Modifica del nome di più file 457
Concetti di base sugli script 458
Esecuzione di uno script salvato 460
Interruzione o annullamento di uno script 460
Informazioni sulla modalità di script protetta 461
Registrazione e salvataggio di uno script 462
Modifica degli script 464
Associazione di script alle icone 467

Capitolo 18 Stampa di immagini 471
Informazioni sulla stampa 472
Informazioni sulle opzioni di stampa 473
Stampa di più immagini su una pagina 476
Stampa di un'unica immagine 483
Stampa di immagini dal Visualizzatore 483
Stampa di immagini utilizzando un modello 485
Posizionamento di titoli del testo sul layout 488
Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia 489
Salvataggio di immagini da stampare 494

Capitolo 19 Condivisione e creazione di immagini per il Web 495
Invio di un'immagine tramite posta elettronica 496
Caricamento di un'immagine in un servizio per la condivisione di fotografie 496
Salvataggio di un'immagine per il Web 498
Salvataggio di un'immagine da utilizzare in Animation Shop 509
Visualizzazione dell'anteprima di un'immagine nel browser Web 509
Creazione di rollover in un'immagine 510
Mappatura di un'immagine 512
Suddivisione di un'immagine 516
Utilizzo di filigrane digitali 521

CAPITOLO 1

Guida introduttiva

Paint Shop Pro è all'avanguardia per l'elaborazione professionale delle immagini a costi contenuti. Nella versione 9 le caratteristiche innovative di Paint Shop Pro sono migliorate ulteriormente con una nuova serie di strumenti per il disegno, filtri di correzione delle foto professionali e funzionalità di precisione per la creazione di immagini grafiche per una creatività illimitata. Grazie agli strumenti ottimizzati di Paint Shop Pro, è possibile ridurre notevolmente il tempo impiegato per l'elaborazione delle foto. È possibile modificare foto, creare grafica, disegnare, dipingere e animare le immagini in un ambiente di lavoro altamente personalizzabile. Paint Shop Pro 9 offre strumenti avanzati per una grande creatività.

Sommario

Novità della versione 9 2
Requisiti di sistema 6
Installazione del software 6
Imparare a utilizzare Paint Shop Pro 7

Novità della versione 9

Di seguito vengono descritte brevemente le nuove funzioni si Paint Shop Pro 9 che consentono di ottimizzare l'elaborazione delle foto digitali, la creazione e il miglioramento di immagini e grafica e di velocizzare la produttività.

Miglioramenti dell'interfaccia utente

Sebbene l'interfaccia sia simile a quella della versione 8, Paint Shop Pro 9 è stato aggiornata e include le seguenti funzioni.

- Nella tavolozza Cronologia sono elencati i comandi applicati all'immagine corrente. L'operazione più recente viene visualizzata in cima all'elenco. La tavolozza Cronologia consente di annullare e ripristinare velocemente le operazioni eseguite sull'immagine corrente. Oltre a includere le funzioni di base Annulla e Ripristina fino a qui, la tavolozza Cronologia consente di salvare le operazioni selezionate come quickscript, applicabile alle altre immagini aperte. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 7.
- La tavolozza Mixer consente di creare e scegliere i colori in modo più naturale e intuitivo. Insieme ai nuovi strumenti pennello tecniche di disegno e livello tecniche di disegno, la tavolozza Mixer consente di simulare digitalmente la pittura reale in modo ottimale. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 12.
- La tavolozza Livelli delle versioni precedenti è attualmente denominata tavolozza Livelli.
- La tavolozza Materiali della versione 8 è attualmente denominata tavolozza Materiali. Inoltre, adesso la tavolozza Materiali contiene la scheda Cornice che offre un nuovo metodo, per alcuni utenti più intuitivo, di scegliere i colori. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 10.
- È possibile visualizzare immagini aperte in un formato con schede nella parte superiore dell'area di lavoro. Per attivare un'immagine, fare clic sulla scheda desiderata. Quando sono aperte molte immagini, utilizzare i pulsanti Avanti e Indietro per scorrere le schede. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 2.
- La modalità di ancoraggio delle tavolozze è stata modificata. Le tavolozze possono essere aperte e chiuse da una scheda sul lato destro, ridotte a icona alla velocità selezionata dall'utente o visualizzate nel quadrante più vicino dell'area di lavoro. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 2.

- Adesso nella finestra di dialogo Personalizza è presente una nuova scheda denominata Script, che consente di associare uno script a una delle 50 icone. L'icona può essere quindi trascinata in una barra degli strumenti o in un menu. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 17.
- Nella finestra di dialogo Preferenze generali programma sono presenti nuove opzioni per l'area di ombreggiatura dello strumento Ritaglio nonché una serie di istruzioni da salvare per la tavolozza Cronologia. Inoltre, adesso il menu di scelta rapida dell'area di lavoro principale visualizzabile con un clic destro del mouse contiene il comando per accedere a questa finestra di dialogo con un solo clic del mouse. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 4.
- Nel menu Regola i tre comandi per la correzione automatica, Bilanciamento automatico del colore, Aumento automatico del contrasto e Aumento automatico della saturazione, sono stati estratti dai sottomenu precedenti e adesso sono voci autonome. Inoltre nel menu Regola è presente la voce Correzione fotografica caricata con comandi utili che consentono di correggere velocemente i problemi più comuni delle foto digitali.

Nuovi strumenti tecniche di disegno

- Insieme alla nuova tavolozza Mixer gli strumenti tecniche di disegno consentono di creare immagini digitali con colori, disegni e strumenti molto simili a quelli reali. Il Pennello a olio consente di creare pennellate realistiche, mentre con gli strumenti Gessetto, Pastello, Carboncino, Matita colorata e Indicatore è possibile creare disegni a secco. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 12.

Aggiornamenti del visualizzatore di immagini

- Adesso nel lato sinistro della finestra del visualizzatore di immagini sono presenti due schede: **Trova** e **Informazioni**. Nella scheda Trova è presente la visualizzazione di navigazione simile a Esplora risorse, mentre nella scheda Informazioni sono visualizzate le informazioni sull'immagine, i dati dell'autore e i dati EXIF. Inoltre, con il visualizzatore attivo è possibile scegliere File > Ordina e utilizzare la finestra di dialogo Ordinamento per ordinare le immagini in base ai dati EXIF. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 3.

Supporto delle immagini della fotocamera Raw

- Adesso in Paint Shop Pro è possibile aprire le immagini Raw (non elaborate) da fotocamere digitali di alta qualità. Inoltre, la nuova scheda Preferenze formato file contiene un'opzione aggiuntiva per la visualizzazione di una finestra di dialogo che consente di modificare ulteriormente le immagini Raw prima di aprirle in Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 4.

Nuovi filtri di correzione delle foto digitali

Quattro nuovi filtri offrono metodi innovativi per la correzione dei problemi più comuni delle foto digitali.

- Il filtro Rimozione disturbo fotocamera digitale consente di sottoporre le foto a scansione e di rimuovere il disturbo dalle immagini spesso generato dalle fotocamere digitali, conservando allo stesso tempo le trame normali delle immagini in modo intuitivo. È inoltre possibile personalizzare la rimozione del disturbo definendo regioni o intervalli di colore specifici da evidenziare o ignorare, quindi salvare come predefinite le impostazioni da applicare alle foto scattate dalla stessa fotocamera.
- Il filtro Rimozione aberrazione cromatica consente di eliminare il neon colorato che spesso appare nelle foto digitali, specialmente nelle immagini con forti contrasti.
- Il filtro Flash riempimento consente di correggere le aree sottoesposte e in ombra delle foto.
- Il filtro Controluce consente di correggere il problema opposto, compensando le aree sovraesposte che circondano il soggetto della foto.

Per ulteriori informazioni sui filtri, fare riferimento al Capitolo 5.

Nuovi effetti

Sono disponibili due nuovi effetti avanzati e interessanti:

- L'effetto Mappa di posizionamento consente di creare effetti di superfici bi o tridimensionali utilizzando un'immagine sottostante diversa come base dell'effetto.
- L'effetto Sfocatura radiale consente di aggiungere interessanti e divertenti effetti di rotazione, mulinello e zoom all'immagine.

Per ulteriori informazioni su questi effetti, fare riferimento al Capitolo 9.

Aggiornamenti degli strumenti di disegno vettoriale

La creazione di forme vettoriali non è mai stata così semplice o innovativa.

- La funzionalità dello strumento Penna è stata semplificata per fornire un metodo più facile e intuitivo di creare e modificare curve e linee.
- Tre nuovi strumenti, Rettangolo, Ellisse e Forma simmetrica, forniscono tutti i comandi necessari per creare pulsanti, banner, poligoni e qualsiasi tipo di forma rettangolare, ellittica e personalizzata.
- Lo strumento Forma predefinita consente di utilizzare numerosi tipi di forme, quali frecce, fiori e forme varie.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 13.

Aggiornamenti dello strumento Testo

- Adesso lo strumento Testo comprende un'opzione di layout di testo verticale, aggiornamenti del testo su una funzione di percorso nonché nuove opzioni di rendering per l'antialiasing che consentono di generare testo più rifinito e con caratteri di dimensioni ridotte. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 16.

Aggiornamenti dello strumento Ritaglio

- Adesso lo strumento Ritaglio comprende l'opzione di ombreggiatura dell'area all'esterno del riquadro di ritaglio. Questa opzione può essere impostata nella scheda Trasparenza e ombreggiatura della finestra di dialogo Preferenze generali programma. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 7.

Aggiornamenti della funzione Layout di stampa

- Adesso la funzione Layout di stampa consente di disegnare caselle di testo sul layout per aggiungere facilmente descrizioni o titoli personalizzati alle pagine di stampa. Inoltre, è possibile creare celle ellittiche e applicare le modifiche a più celle contemporaneamente. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 18.

Requisiti di sistema

Prima di installare Paint Shop Pro, verificare che il computer soddisfi i requisiti di sistema minimi, oppure la configurazione corrisponda o sia superiore a quella consigliata:

Requisiti di sistema minimi

- Windows® 98SE / 2000 (SP4)/ ME / XP
- Processore a 300 MHz o più veloce
- 256 MB di RAM
- 500 MB di spazio libero su disco
- Scheda video a 16 bit con risoluzione 800 x 600
- Microsoft Internet Explorer 6.0 o versione successiva

Configurazione di sistema consigliata

- Windows XP
- Processore a 1,0 GHz o più veloce
- 512 MB di RAM
- 500 MB di spazio libero su disco
- Scheda video a 32 bit con risoluzione 1024 x 768
- Microsoft Internet Explorer 6.0 o versione successiva

Installazione del software

Prima di installare Paint Shop Pro, chiudere tutte le applicazioni in esecuzione nel computer.

Per installare il software:

1. Inserire il CD di Paint Shop Pro nell'unità CD-ROM. Il programma di installazione viene avviato automaticamente.

   Nota: se il programma di installazione non viene avviato automaticamente, utilizzare Esplora risorse oppure fare doppio clic sull'icona Risorse del computer, esplorare il contenuto del CD di Paint Shop Pro e fare doppio clic sul file **Autorun.exe**.

2. Seguire le indicazioni visualizzate per completare l'installazione.

Imparare a utilizzare Paint Shop Pro

Per imparare a utilizzare Paint Shop Pro è possibile leggere il presente Manuale dell'utente e utilizzare la Guida, eseguire le esercitazioni nella tavolozza Esercitazioni in linea e visitare il nostro sito Web per usufruire di altre risorse di apprendimento.

Utilizzo delle esercitazioni per imparare a eseguire le operazioni più comuni

Le esercitazioni assistono l'utente durante l'esecuzione di nuove operazioni o la creazione di nuovi progetti utilizzando un'immagine qualsiasi. È possibile eseguire le operazioni senza aiuto oppure visualizzare suggerimenti su come selezionare gli strumenti necessari per completare l'operazione.

Per utilizzare le esercitazioni:

1. Selezionare **Visualizza > Tavolozze > Esercitazioni in linea** oppure premere **F10** per aprire la finestra Esercitazioni in linea.
2. Fare clic sul titolo dell'**esercitazione** per visualizzare l'argomento desiderato.

Utilizzo della Guida

Quando si avvia la Guida di Paint Shop Pro (scegliendo **? > Guida in linea** oppure premendo il tasto **F1**) verrà visualizzata la pagina iniziale di Paint Shop Pro. Nel lato destro della finestra della Guida è presente la scheda Sommario, in cui sono elencate tutte le pagine principali della Guida, la scheda Indice, la scheda Cerca e la scheda Preferiti. Nel lato destro della finestra della Guida viene visualizzato l'argomento selezionato correntemente.

Nella parte inferiore della maggior parte delle finestre di dialogo dei comandi è presente un pulsante ?. Fare clic sul pulsante ? per aprire un argomento della Guida associato alla finestra di dialogo.

Guida rapida

Per visualizzare la Guida relativa a una voce dell'interfaccia utente specifica, quale uno strumento, un pulsante o un menu, utilizzare il pulsante Guida rapida come descritto di seguito:

1. Scegliere **? > Guida rapida**. Il cursore assume la forma .
2. Trascinare il cursore sulla voce per cui visualizzare la Guida, quindi fare clic con il mouse. Verrà aperto il file della Guid.a e visualizzata la Guida in linea associata alla voce su cui si è fatto clic.

Utilizzo di Jasc Software Learning Center

In Jasc Software Learning Center viene mostrato come utilizzare le funzionalità di Paint Shop Pro per eseguire fantastici fotoritocchi e immagini sofisticate. Le esercitazioni di Jasc e di terze parti forniscono all'utente una serie di indicazioni per eseguire qualsiasi tipo di operazione, dal restauro di vecchie fotografie alla creazione di testi metallici.

Per accedere a Jasc Software Learning Center, utilizzare il browser Internet per aprire il sito Web **www.Jasc.com**, quindi fare clic sul collegamento **Support**. Oltre alle esercitazioni in linea, sarà possibile consultare gli articoli del database e altro materiale utile.

Utilizzo delle risorse basate sul Web

Il menu ? di Paint Shop Pro consente di accedere a diverse pagine Web dedicate al supporto tecnico. Nel menu **?** scegliere uno dei seguenti collegamenti a siti Web:

- **Supporto e risorse in linea** Jasc Customer Care Center consente di ricercare le soluzioni nel database di Jasc, inviare quesiti al Supporto tecnico oppure commenti a Jasc.
- **Registra il prodotto in linea** Consente di registrare Paint Shop Pro in linea.
- **Verifica disponibilità aggiornamenti** Consente di controllare sul sito Web Jasc.com la disponibilità di aggiornamenti per Paint Shop Pro.
- **Informazioni sui contatti** Consente di inviare un messaggio di posta elettronica al Supporto Tecnico.

Comunità di utenti di Paint Shop Pro

Paint Shop Pro viene utilizzato e apprezzato da milioni di persone. Esistono numerose comunità di Paint Shop Pro indipendenti (ovvero non gestite da Jasc) nelle quali gli utenti condividono suggerimenti, consigli e domande-risposte su Paint Shop Pro. Vi sono inoltre siti Web, newsgroup e chatroom dedicate a Paint Shop Pro. Per individuare queste risorse, immettere "Paint Shop Pro" in un motore di ricerca.

I newsgroup più popolari includono **forums.jasc.com** e il newsgroup Usenet, **comp.graphics.apps.paint-shop-pro**. È possibile accedere ai newsgroup utilizzando il news-reader preferito, quale Microsoft Outlook Express, o un news-reader in linea come ad esempio i gruppi di Google.

CAPITOLO 2

Informazioni di base sul programma

L'area di lavoro di Paint Shop Pro comprende menu, strumenti, barre degli strumenti e tavolozze per la creazione e la modifica delle immagini L'utilizzo di questa area di lavoro consente di modificare le foto, dipingere e disegnare.

Sommario

Avvio e chiusura di Paint Shop Pro 10
Interfaccia utente 10
Utilizzo delle combinazioni di tasti di scelta rapida e dei tasti funzione 11
Utilizzo delle barre degli strumenti e delle tavolozze 12
Utilizzo delle finestre di dialogo 21
Visualizzazione di un'immagine 24
Visualizzazione delle informazioni su un'immagine 29

Avvio e chiusura di Paint Shop Pro

Per avviare Paint Shop Pro:

- Se durante la procedura di installazione si è specificato di volere inserire l'icona di Paint Shop Pro sul desktop, è possibile avviare il programma facendo doppio clic su tale icona.
- In caso contrario, avviare il programma facendo clic su **Start**, quindi su **Tutti i programmi > Jasc Software > Jasc Paint Shop Pro 9**.

Al primo avvio di Paint Shop Pro, viene visualizzata la finestra di dialogo Associazioni formato file. Questa finestra di dialogo consente di assegnare al programma i formati di file desiderati, in modo che tali formati siano sempre aperti utilizzando Paint Shop Pro. È possibile cambiare le associazioni in qualsiasi momento selezionando **File > Preferenze > Associazioni formato file**. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione di Associazioni formato file" a pagina 86.

Per chiudere Paint Shop Pro:

Eseguire una delle seguenti operazioni per chiudere Paint Shop Pro:

- Selezionare **File > Esci**.
- Fare clic sul pulsante **Chiudi** nell'angolo superiore destro della barra del titolo della finestra principale.
- Fare clic sull'icona di Paint Shop Pro nell'angolo superiore sinistro della barra del titolo della finestra principale e selezionare **Chiudi**.

  Nota: se nell'area di lavoro sono presenti immagini non salvate, verrà richiesto di salvarle prima di chiudere il programma.

Interfaccia utente

Quando si apre Paint Shop Pro viene visualizzata la finestra principale del programma, ovvero l'area di lavoro. In quest'area sono presenti i comandi e gli strumenti che consentono di creare, modificare, stampare ed esportare le immagini.

L'area di lavoro di Paint Shop Pro comprende i seguenti componenti:

Barra dei menu Questa barra contiene i comandi che consentono di eseguire le operazioni. I menu sono organizzati in base all'argomento. Ad esempio, il menu Effetti contiene i comandi per applicare gli effetti alle immagini.

Barre degli strumenti Le barre degli strumenti contengono i pulsanti per eseguire i comandi più comuni. Vedere “Utilizzo delle barre degli strumenti” a pagina 14.

Tavolozze Tramite le tavolozze vengono visualizzate informazioni ed è possibile selezionare gli strumenti, modificare le opzioni, gestire i livelli, selezionare i colori ed eseguire le operazioni di modifica. Vedere “Utilizzo delle tavolozze” a pagina 16.

Barra di stato Nella barra di stato vengono visualizzate informazioni sullo strumento o il comando di menu selezionato nonché le informazioni sull’immagine, comprese le dimensioni e la profondità del colore. Vedere “Visualizzazione delle informazioni su un’immagine” a pagina 29.

Visualizzatore Consente di visualizzare le miniature di anteprima dei file di immagine. Il visualizzatore consente inoltre di aprire, eliminare, copiare ed eseguire altri comandi relativi ai file. Per ulteriori informazioni, vedere “Utilizzare il visualizzatore di Paint Shop Pro” a pagina 46.

Finestra Layout di stampa Viene visualizzata una finestra in cui è possibile disporre e ridimensionare più immagini, applicare modelli, quindi stampare le immagini. Per ulteriori informazioni, vedere “Stampa di un’unica immagine” a pagina 483.

Utilizzo delle combinazioni di tasti di scelta rapida e dei tasti funzione

Personalizzazione delle combinazioni di tasti di scelta rapida

È possibile personalizzare i tasti di scelta rapida associati ai comandi in base alle necessità. Vedere “Assegnazione e visualizzazione delle combinazioni di tasti di scelta rapida” a pagina 89.

Per visualizzare tutte le combinazioni e i tasti di tasti di scelta rapida personalizzati, selezionare **? > Mappa tastiera**.

Le combinazioni di tasti di scelta rapida e i tasti funzione consentono di eseguire operazioni in modo semplice e veloce. L’utilizzo di combinazioni di tasti di scelta rapida, quali **Ctrl + Z** (Annulla) e **Ctrl + C** (Copia), diventa quasi automatico consentendo di risparmiare tempo rispetto all’uso del mouse.

Di seguito viene spiegato come utilizzare le combinazioni di tasti di scelta rapida e i tasti funzione in Paint Shop Pro:

- Utilizzare le combinazioni di tasti di scelta rapida per eseguire i comandi dei menu, visualizzare le tavolozze, modificare i nodi degli oggetti vettoriali ed eseguire i comandi del visualizzatore. Le combinazioni di tasti di scelta rapida sono visualizzate accanto ai relativi comandi all’interno dei menu. Le combinazioni di tasti di scelta rapida delle tavolozze sono visualizzate in Visualizza > Tavolozze.

- Utilizzare le combinazioni di tasti di scelta rapida per selezionare gli strumenti. Posizionare il cursore sopra uno strumento per visualizzare la descrizione e la relativa combinazione di tasti di scelta rapida tra parentesi.
- Utilizzare le combinazioni di tasti di scelta rapida per visualizzare un menu premendo **Alt** e la lettera sottolineata all'interno del nome del menu (ad esempio, premere **Alt + F** per aprire il menu File). Premere quindi la lettera sottolineata di un comando del menu oppure scorrere il menu utilizzando i tasti freccia. Premere **ESC** per ritornare all'immagine senza eseguire il comando.

Per visualizzare tutte le combinazioni di tasti di scelta rapida predefinite, selezionare **? > Mappa tastiera**.

Utilizzo delle barre degli strumenti e delle tavolozze

Per personalizzare l'area di lavoro è possibile ancorare, rendere mobili e spostare le barre degli strumenti e le tavolozze. Nella sezione di seguito viene descritto come utilizzare le tavolozze e le barre degli strumenti.

Per ancorare le tavolozze:

1. Selezionare **Visualizza > Opzioni di ancoraggio**. Verrà visualizzata la scheda Tavolozze della finestra di dialogo Preferenze.
2. Nella sezione Consenti ancoraggio di contrassegnare le tavolozze da ancorare.

Nota: anche se una tavolozza è impostata per l'ancoraggio, è possibile inserirla in qualsiasi posizione dell'area di lavoro tenendo premuto **Ctrl** e trascinando la tavolozza.

Spillo a pressione nella barra del titolo della barra degli strumenti o della tavolozza

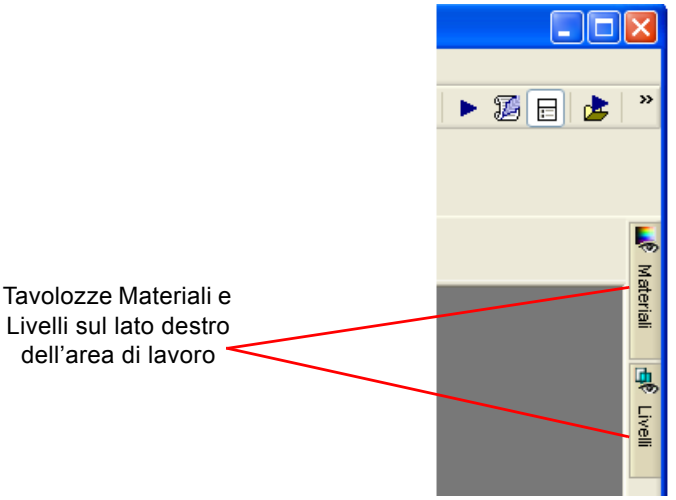
Lo spillo a pressione nella barra del titolo della barra degli strumenti/tavolozza indica una selezione mobile o ancorata:

Quando la barra degli strumenti/tavolozza è mobile:

- Quando lo spillo a pressione è rivolto verso il basso, la barra degli strumenti/tavolozza rimarrà visualizzata quando il cursore viene allontanato.
- Quando lo spillo a pressione è rivolto verso sinistra, la barra degli strumenti/tavolozza verrà ridotta a icona, in modo che sia visibile solo la relativa barra del titolo.

Quando la tavolozza è ancorata:

- Se lo spillo a pressione è rivolto verso il basso, la tavolozza rimarrà visualizzata nella posizione ancorata quando il cursore viene allontanato (solo per le tavolozze).
- Se lo spillo a pressione è rivolto verso sinistra, la tavolozza scorrerà nel lato dell'area di lavoro (solo per le tavolozze). Verrà quindi visualizzata una scheda con il nome della tavolozza. Per visualizzare nuovamente la tavolozza, spostare il cursore sopra la scheda.



Opzioni Anima Nascondi automaticamente e Usa rollup quadrante

È possibile modificare la modalità di riduzione a icona delle tavolozze mobili tramite due impostazioni nella scheda Opzioni della finestra di dialogo Personalizza (scegliere Visualizza > Personalizza per visualizzare questa finestra di dialogo).

- Per impostare la velocità di riduzione a icona delle tavolozze mobili, selezionare la casella di controllo Anima Nascondi automaticamente, quindi trascinare il dispositivo di scorrimento Velocità sull'impostazione desiderata.
- Per portare la barra del titolo delle tavolozze mobili ridotte a icona nel quadrante dell'area di lavoro più vicina, selezionare la casella di controllo Usa rollup quadrante (questa casella di controllo è selezionata per impostazione predefinita). Quando questa casella di controllo non è selezionata, le tavolozze mobili saranno ridotte a icona e la relativa barra del titolo non verrà spostata.

Per ancorare una barra degli strumenti o una tavolozza:

- Fare doppio clic sulla barra del titolo oppure
- Trascinare la barra del titolo della tavolozza o della barra degli strumenti su uno dei bordi dell'area di lavoro per bloccarla sul punto selezionato.

Per rendere mobile una barra degli strumenti:

- Fare doppio clic sul relativo quadratino di ridimensionamento oppure
- Posizionare il cursore sul quadratino di ridimensionamento (verrà visualizzata l'icona di spostamento a quattro lati) e trascinarlo per allontanare la barra degli strumenti dal bordo dell'area di lavoro. Nota: le dimensioni e la posizione del quadratino di ridimensionamento variano in base alla grandezza e all'orientamento (orizzontale o verticale) della tavolozza.

Per spostare una barra degli strumenti o una tavolozza mobile:

Trascinare la barra del titolo in una nuova posizione.

Per modificare le dimensioni di una barra degli strumenti o di una tavolozza:

Fare clic sui bordi o sugli angoli della barra degli strumenti o della tavolozza e trascinarli.

Per visualizzare tutte le barre degli strumenti e le tavolozze:

Premere **Ctrl + Maiusc + T**.

Nota: per nascondere una tavolozza, fare clic sul pulsante Chiudi sulla barra del titolo.

Utilizzo delle barre degli strumenti

Nelle barre degli strumenti vengono visualizzati i pulsanti che consentono di eseguire le operazioni più comuni. Posizionare il cursore su un pulsante per visualizzare la descrizione del comando. Ulteriori informazioni sul comando selezionato sono visualizzate nella barra di stato.

Le barre degli strumenti possono essere visualizzate, nascoste oppure organizzate all'interno dell'area di lavoro. È inoltre possibile ancorarle ai bordi dell'area di lavoro o renderle mobili per spostarle in un punto qualsiasi dello schermo.

Barra di stato

Nella barra di stato vengono visualizzate informazioni sullo strumento o sul comando di menu selezionato, nonché informazioni sull'immagine, comprese le dimensioni, la profondità del colore e la posizione del cursore.
Per ulteriori informazioni, vedere "Visualizzazione delle informazioni su un'immagine" a pagina 29.

Paint Shop Pro contiene le barre degli strumenti seguenti:

Barra degli strumenti Standard Consente di visualizzare i comandi più comuni, come ad esempio, i comandi per il salvataggio di immagini, l'annullamento di un comando e l'eliminazione di elementi. Questa barra degli strumenti viene visualizzata automaticamente quando si esegue il programma per la prima volta.

Barra degli strumenti Strumenti Consente di ritagliare, dipingere, disegnare, immettere testo ed eseguire altre operazioni di modifica delle immagini. Vedere "Utilizzo degli strumenti" a pagina 18.

Barra degli strumenti Visualizzatore Consente di visualizzare i comandi disponibili nel visualizzatore di Paint Shop Pro.

Barra degli strumenti Effetti Consente di visualizzare i comandi di applicazione degli effetti alle immagini.

Barra degli strumenti Fotoritocco Consente di visualizzare i comandi per il miglioramento delle fotografie.

Barra degli strumenti Script Consente di visualizzare i comandi per la creazione e l'esecuzione di script.

Barra degli strumenti Web Consente di visualizzare i comandi per la creazione e il salvataggio di immagini per il Web.

Personalizzazione delle barre degli strumenti

È possibile aggiungere o eliminare pulsanti dalle barre degli strumenti, nonché creare barre degli strumenti personalizzate. Per ulteriori informazioni, vedere "Personalizzazione delle barre degli strumenti e dei menu" a pagina 60.

Per eseguire un comando tramite la barra degli strumenti:

Fare clic sul pulsante corrispondente al comando desiderato. Se un pulsante è disattivato, significa che il comando corrispondente non è disponibile.

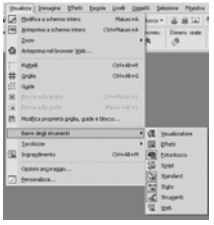
Per visualizzare o nascondere una barra degli strumenti:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Visualizza > Barre degli strumenti**, quindi selezionare nel menu la barra degli strumenti desiderata.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla barra degli strumenti o sulla tavolozza, selezionare **Barre degli strumenti**, quindi la barra desiderata dal menu di scelta rapida.

  Nota: per nascondere una barra degli strumenti o una tavolozza, fare clic sul pulsante di chiusura sulla relativa barra del titolo.

Menu a comparsa delle barre degli strumenti



Utilizzo delle tavolozze

Utilizzare le tavolozze per selezionare gli strumenti e le opzioni degli strumenti, scegliere i colori e gestire i livelli. Le tavolozze possono essere visualizzate, nascoste oppure organizzate all'interno dell'area di lavoro. È inoltre possibile ancorarle ai bordi dell'area di lavoro o renderle mobili per spostarle in un punto qualsiasi dello schermo.

Paint Shop Pro contiene le seguenti tavolozze:

Tavolozza Materiali Consente di selezionare i colori e i materiali per dipingere, disegnare, riempire e ritoccare. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 10.

Tavolozza Opzioni strumenti Consente di modificare le opzioni dello strumento correntemente selezionato. Vedere "Impostazione delle opzioni degli strumenti" a pagina 19.

Tavolozza Livelli Consente di visualizzare, organizzare e modificare i livelli dell'immagine. Vedere "Informazioni sui livelli" a pagina 388.

Tavolozza Cronologia Vengono elencate le operazioni eseguite sull'immagine corrente. Questa tavolozza consente di annullare e ripristinare operazioni eseguite più o meno recentemente e di creare quickscript. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 7.

Tavolozza Mixer Consente di inserire e mescolare i colori da utilizzare con gli strumenti Tecniche di disegno per creare pennellate a olio realistiche nonché pennellate con gessetto, matita colorata e indicatori. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 7.

Tavolozza Esercitazioni in linea Consente di visualizzare le esercitazioni sulle operazioni più comuni. Vedere "Utilizzo delle esercitazioni per imparare a eseguire le operazioni più comuni" a pagina 7.

Tavolozza Istogramma Consente di visualizzare il grafico della distribuzione dei valori di rosso, verde, blu, scala dei grigi, tonalità, saturazione e luminanza di un'immagine. Analizzare la distribuzione dei particolari in ombre, mezzitoni e alte luci per decidere quali correzioni occorre eseguire. Vedere "Utilizzo dell'istogramma per analizzare le immagini" a pagina 159.

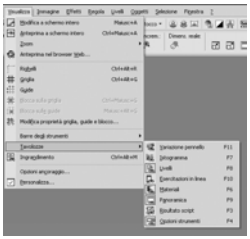
Tavolozza Panoramica Consente di visualizzare la miniatura dell'immagine attiva insieme alle informazioni sull'immagine. Vedere "Utilizzo della tavolozza Panoramica" a pagina 20.

Tavolozza Risultato script Consente di visualizzare le operazioni eseguite e i risultati degli script in esecuzione. Vedere "Informazioni sulla tavolozza Risultato script" a pagina 459.

Tavolozza Variazione pennello Consente di impostare opzioni dei pennelli supplementari. Questa tavolozza è particolarmente utile se si utilizza un mouse 4D o una tavoletta a pressione. Ad esempio, è possibile variare l'opacità della pennellata in base alla pressione esercitata con la penna. È possibile utilizzare alcune opzioni con un mouse normale.

Per visualizzare o nascondere una tavolozza:

Menu a comparsa delle tavolozze



Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Visualizza > Tavolozze** e scegliere la tavolozza desiderata.
- Selezionare il tasto di scelta rapida della tavolozza desiderata (indicato a destra del nome della tavolozza).
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare il nome della tavolozza desiderata dal menu di scelta rapida.

Per impostare le opzioni di ancoraggio delle tavolozze:

Selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma** e fare clic sulla scheda Tavolozze nella finestra di dialogo visualizzata. Nella casella di gruppo **Consenti ancoraggio di** selezionare le caselle di controllo delle tavolozze che si desidera vengano ancorate automaticamente quando sono trascinate sul bordo dell'area di lavoro.

Nota
È inoltre possibile aprire la scheda Tavolozze della finestra di dialogo Preferenze di Paint Shop Pro 9 selezionando **Visualizza > Opzioni di ancoraggio**.

Per ridimensionare una tavolozza:

Fare clic su un angolo o un bordo e trascinarlo oppure utilizzare i pulsanti per la **riduzione a icona** e l'**ingrandimento** visualizzati nell'angolo superiore destro della tavolozza.

Utilizzo degli strumenti

Menu a comparsa degli strumenti

Utilizzare gli strumenti di Paint Shop Pro per ritagliare, dipingere, disegnare, aggiungere testo ed eseguire altre operazioni di modifica e creazione delle immagini. Per selezionare uno strumento, fare clic sul relativo pulsante nella barra degli strumenti Strumenti. Alcuni strumenti, come ad esempio, Strumento Ritaglio, Spostamento e Strumento Testo, sono elencati singolarmente all'interno della barra degli strumenti Strumenti. Tuttavia, la maggior parte degli altri strumenti che consente di eseguire operazioni simili è raggruppata insieme. Un gruppo di strumenti è indicato da una piccola freccia sul lato destro. Fare clic sulla freccia per visualizzare gli altri strumenti.

Per visualizzare le informazioni su uno strumento, posizionarvi il cursore sopra. Nella descrizione viene visualizzato il nome dello strumento e il tasto di scelta rapida, mentre nella barra d stato, che si trova nella parte inferiore della finestra principale di Paint Shop Pro, vengono visualizzati i suggerimenti per l'utilizzo dello strumento.

Per utilizzare uno strumento:

1. Fare clic sul pulsante dello strumento desiderato nella barra degli strumenti Strumenti. Per selezionare lo strumento che condivide una barra degli strumenti a comparsa con altri strumenti, fare clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto allo strumento, quindi selezionare lo strumento desiderato.
2. Specificare le opzioni utilizzando la tavolozza Opzioni strumenti. Vedere "Impostazione delle opzioni degli strumenti" di seguito.
3. Applicare lo strumento all'immagine.

Per informazioni su come spostare, nascondere e visualizzare la barra degli strumenti Strumenti, vedere "Utilizzo delle barre degli strumenti" a pagina 14.

Perché alcuni strumenti non sono disponibili (disattivati)

Alcuni strumenti funzionano solo su livelli raster o vettoriali. Ad esempio, gli strumenti Pennello e Pennello clonazione funzionano solo su livelli raster, mentre lo strumento Selezione oggetto funziona solo sui livelli vettoriali.

Per ulteriori informazioni sui livelli raster e vettoriali, vedere "Informazioni sui livelli" a pagina 388.

Ripristino delle opzioni degli strumenti ai valori predefiniti

Per ripristinare la tavolozza Opzioni strumenti ai valori predefiniti, fare clic sulla casella di riepilogo Impostazioni predefinite, quindi fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** .

Impostazione delle opzioni degli strumenti

Dopo avere selezionato uno strumento nella barra degli strumenti Strumenti, è possibile impostarne le opzioni nella tavolozza Opzioni strumenti. Queste opzioni comprendono le dimensioni e la forma del pennello per gli strumenti di pittura e la larghezza della linea per gli strumenti di disegno. Per impostazione predefinita, la tavolozza è collocata sotto la barra degli strumenti standard. Le opzioni di questa tavolozza sono organizzate in sottogruppi che possono essere ridotti a icona e trascinati all'interno della tavolozza. Per visualizzare un sottogruppo ridotto a icona, fare clic sul relativo quadratino di ridimensionamento o sulla freccia rivolta verso destra.

Impostare le opzioni prima di utilizzare lo strumento. Nella tavolozza Opzioni strumenti non è possibile modificare le impostazioni per le pennellate o gli oggetti precedentemente creati.

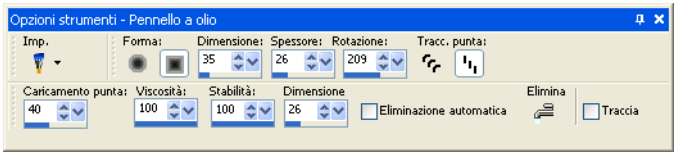
Gli elementi della tavolozza Opzioni strumenti variano in base allo strumento attivo, tuttavia di seguito sono illustrate le funzionalità comuni a tutti o ad alcuni strumenti:

Impostazioni predefinite Contiene gli script nei quali sono caricate le impostazioni relative a un particolare strumento. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 17.

Pulsante freccia Quando non è presente spazio sufficiente per visualizzare tutte le opzioni degli strumenti disponibili, fare clic su questi pulsanti per visualizzare le opzioni aggiuntive.

Pulsante Applica Questo pulsante è disponibile per alcuni strumenti, ad esempio, Strumento Ritaglio. Fare clic per applicare le modifiche apportate o per eseguire un'operazione.

Nell'esempio seguente viene mostrata la tavolozza Opzioni strumenti non ancorata dello strumento Pennello a olio:



Utilizzo della tavolozza Panoramica

Tavolozza Panoramica

La tavolozza Panoramica consente di visualizzare l'anteprima e le informazioni dell'immagine corrente. La porzione di immagine visibile nella finestra dell'immagine è contornata da un rettangolo. Per visualizzare altri parti dell'immagine, fare clic sul rettangolo e trascinarlo.

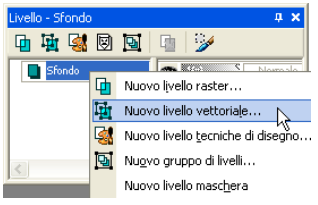
La tavolozza Panoramica contiene due schede:

Anteprima Consente di visualizzare l'anteprima dell'immagine. L'immagine viene aggiornata ogni volta che si esegue una nuova operazione. Le aree trasparenti dell'immagine appaiono bianche.

Informazioni Consente di visualizzare le informazioni di stato dell'immagine, quali altezza, larghezza, profondità del colore, memoria utilizzata, posizione del cursore, rotazione e altro ancora.

Utilizzo dei menu di scelta rapida

Menu di scelta rapida per la tavolozza Livelli



I menu di scelta rapida consentono di accedere in modo veloce ai comandi specifici dello strumento, della selezione o della tavolozza attivi.

Nota
Per un elenco completo dei menu di scelta rapida, selezionare **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza. Fare clic sulla scheda **Menu** e selezionare un menu di scelta rapida dalla casella di riepilogo **Seleziona menu di scelta rapida**.

Per utilizzare un menu di scelta rapida:

1. Posizionare il cursore sopra un'immagine, un'area vuota di una tavolozza, il nome di un livello nella tavolozza Livelli, una miniatura nel visualizzatore oppure una barra degli strumenti.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul menu di scelta rapida.
3. Selezionare un comando dal menu.

Utilizzo delle finestre di dialogo

Finestra di dialogo standard

Le finestre di dialogo vengono aperte quando si selezionano determinati comandi di Paint Shop Pro. Utilizzare le finestre di dialogo per visualizzare e selezionare le opzioni disponibili per i comandi. Tutte le finestre di dialogo vengono riaperte nell'ultima posizione in cui sono state utilizzate.

La maggior parte delle finestre di dialogo contiene i seguenti elementi:

Finestre di anteprima Consentono di eseguire lo zoom ed esplorare l'immagine per vedere l'effetto delle modifiche eseguite.

Imp. predef. Le impostazioni predefinite sono impostazioni salvate, o script, che consentono di eseguire le modifiche rapidamente. Utilizzare le impostazioni predefinite del programma oppure crearne di nuove. Per informazioni su come creare e utilizzare le impostazioni predefinite, fare riferimento al Capitolo 17.

Controlli di modifica numerica Consentono di selezionare un valore.

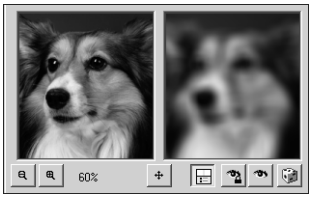
Caselle di colore Fare clic su queste caselle per selezionare un colore.

Pulsante Randomizza parametri Consente di impostare le opzioni disponibili nella finestra di dialogo in modo casuale.

Quadratino di ridimensionamento Il quadratino visualizzato nell'angolo inferiore destro della finestra di dialogo che consente di modificare le dimensioni della finestra.

Utilizzo delle finestre di anteprima

Finestre di anteprima



La maggior parte delle finestre di dialogo che consente di correggere le immagini, applicare gli effetti o modificare le selezioni contiene due finestre di anteprima in cui viene mostrata l'immagine prima e dopo l'esecuzione delle modifiche. Utilizzare i controlli della finestra per eseguire lo zoom in avanti e indietro, scorrere l'immagine di anteprima oppure visualizzare l'effetto delle modifiche sull'immagine originale.

Le finestre di anteprima possono essere nascoste o visualizzate. Se la finestra di anteprima è nascosta, utilizzare la finestra dell'immagine principale per visualizzare l'effetto delle modifiche sull'immagine.

Per visualizzare o nascondere le finestre di anteprima:

Fare clic sul pulsante **Mostra/nascondi anteprime** .

Ridimensionamento delle finestre di dialogo

Per ridimensionare le finestre di dialogo con anteprima, fare clic sull'angolo della finestra e trascinarlo. Espandere le finestre di dialogo per fare in modo che le finestre di anteprima siano sufficientemente grandi da visualizzare le modifiche dettagliate. Inoltre, è possibile fare doppio clic sulla barra del titolo della finestra di dialogo per ingrandirla.

Eccezioni dello strumento Pan nella finestra di anteprima sinistra

In alcune finestre di dialogo la finestra di anteprima sinistra consente di eseguire selezioni, come ad esempio, la selezione di un occhio rosso nella finestra Correggi effetto occhi rossi. In queste finestre di dialogo il cursore non assume la forma di una mano quando viene posizionato sulla finestra di anteprima sinistra. Utilizzare la finestra di anteprima destra per scorrere l'immagine.

Per eseguire lo zoom dell'anteprima dell'immagine:

Fare clic sui pulsanti **Zoom avanti** o **Zoom indietro**.
La percentuale di zoom è visualizzata accanto ai pulsanti di zoom.

Per scorrere l'immagine:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Posizionare il cursore su una delle finestre di anteprima (il cursore assume la forma di una mano), quindi fare clic sull'immagine e trascinarla.
- Fare clic sul pulsante **Esplora** e tenere premuto il pulsante del mouse, quindi centrare il riquadro di selezione sulla parte di immagine da visualizzare.

Per visualizzare l'effetto delle modifiche sulla finestra dell'immagine principale:

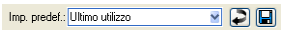
Fare clic sul pulsante **Prova**. Tutte le impostazioni selezionate nella finestra di dialogo sono applicate alla finestra dell'immagine principale. Ogni volta che si modificano le impostazioni, fare clic sul pulsante Prova per visualizzare l'effetto delle modifiche nella finestra dell'immagine principale.

Per impostare la funzionalità di prova automatica:

Fare clic sul pulsante **Prova automatica**.

Ogni volta che si modifica un'impostazione, la finestra dell'immagine principale viene aggiornata automaticamente.

Impostazioni predefinite di una finestra di dialogo



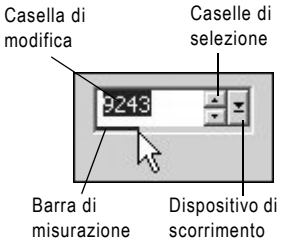
Utilizzo delle impostazioni predefinite

Le impostazioni predefinite sono impostazioni salvate, o script, che consentono di eseguire le modifiche rapidamente. Utilizzare le impostazioni predefinite di Paint Shop Pro oppure crearne di nuove. Per ulteriori informazioni su come creare e utilizzare le impostazioni predefinite, fare riferimento al Capitolo 17.

Modifica dei valori numerici

Per modificare i valori numerici nelle finestre di dialogo di Paint Shop Pro, utilizzare i controlli di modifica numerica che consentono di modificare facilmente i numeri e le impostazioni.

Controlli di modifica numerica



Utilizzo dei dispositivi di scorrimento per selezionare i valori

Per modificare i numeri:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

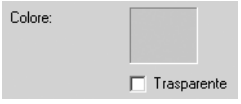
- Per specificare un valore, fare clic nella casella di modifica, eliminare il numero corrente mediante il tasto Canc o BACKSPACE, quindi immettere il nuovo valore. È inoltre possibile fare doppio clic sul valore numerico per evidenziarlo, quindi immettere il nuovo valore.

  Nota: se si immette un valore non compreso nell'intervallo di valori consentiti, la casella di modifica diventa rossa.

- Per aumentare o diminuire il valore di uno, fare clic sulle frecce rivolte verso l'alto o il basso delle caselle di selezione.
- Per specificare un valore approssimativo, fare clic su un punto della barra di misurazione.
- Per selezionare un valore dall'intervallo di valori consentito, fare clic sulla barra di misurazione o sul pulsante del dispositivo di scorrimento e trascinare il cursore fino a selezionare il valore desiderato, quindi rilasciare il pulsante del mouse.

Utilizzo delle caselle di colore

Casella di colore nella finestra di dialogo Nuova immagine.



In alcune finestre di dialogo nella casella di colore viene visualizzato il colore correntemente selezionato. Se posizionato sulla casella di colore, il cursore assume la forma di un contagocce e vengono visualizzati i valori RGB. Fare clic sulla casella di colore per selezionare un colore diverso:

- Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per selezionare un colore mediante la finestra di dialogo Colore.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse per selezionare uno dei colori utilizzati recentemente.

Randomizzazione dei parametri

Numerose finestre di dialogo di correzione e applicazione degli effetti contengono il pulsante Randomizza parametri. Fare clic su questo pulsante per aggiornare tutte le impostazioni della finestra di dialogo a valori casuali. Per provare diverse impostazioni, fare clic più volte su questo pulsante.

Per randomizzare le impostazioni di una finestra di dialogo:

Fare clic sul pulsante **Randomizza parametri** .

Ridimensionamento di una finestra di dialogo

Nell'angolo inferiore destro di tutte le finestre di dialogo è visualizzato il quadratino di ridimensionamento . Fare clic su questo quadratino e trascinarlo per ridimensionare la finestra di dialogo.

Visualizzazione di un'immagine

Finestra dell'immagine

Nella finestra dell'immagine viene visualizzata l'immagine corrente. È possibile spostare o ridimensionare la finestra dell'immagine o aprire la stessa immagine in più finestre (ad esempio per visualizzarla con diversi livelli di ingrandimento).

Nella barra del titolo nella parte superiore della finestra vengono visualizzati il nome del file e la percentuale di ingrandimento. Un asterisco dopo il nome del file indica che l'immagine è stata modificata dall'ultimo salvataggio.

Per visualizzare la miniatura dell'immagine intera, aprire la tavolozza Panoramica.

Per spostare la finestra di un'immagine:

Fare clic sulla barra del titolo e trascinare l'immagine in una nuova posizione all'interno dell'area di lavoro.

Per ridimensionare la finestra di un'immagine:

Fare clic su un bordo o un angolo della finestra dell'immagine e trascinarlo in una nuova posizione.

Se l'immagine è più grande della finestra, utilizzare le barre di scorrimento per visualizzare il resto dell'immagine.

Per ridurre a icona o ingrandire la finestra di un'immagine:

Per ridurre a icona la finestra di un'immagine, in modo da visualizzare solo la barra del titolo, fare clic sul pulsante Riduci a icona nell'angolo superiore destro della barra del titolo dell'immagine. Fare clic sul pulsante Ripristina per visualizzare la finestra dell'immagine con le dimensioni normali.

Per ingrandire la finestra di un'immagine, in modo da riempire l'area di lavoro di Paint Shop Pro, fare clic sul pulsante di ingrandimento nell'angolo superiore destro della barra del titolo dell'immagine.

Immagini con filigrana

Se nell'immagine è incorporata una filigrana, davanti al nome verrà visualizzato il simbolo di copyright. Per ulteriori informazioni sulle filigrane, vedere "Utilizzo di filigrane digitali" a pagina 521.

Per chiudere la finestra di un'immagine:

Fare clic sul pulsante Chiudi nell'angolo superiore destro della barra del titolo dell'immagine. Se si sono apportate modifiche all'immagine, verrà richiesto di salvarle.

Per aprire viste multiple della stessa immagine:

Selezionare **Finestra > Nuova finestra** oppure premere **Maiusc + W**.

Viene aperta una finestra con una nuova vista dell'immagine attiva. Quando si esegue una modifica in una finestra, anche le altre finestre vengono aggiornate per riflettere il cambiamento.

Per creare una copia dell'immagine attiva:

Selezionare **Finestra > Duplica** oppure premere **Maiusc + D**.

Verrà aperta una copia dell'immagine attiva che può essere modificata indipendentemente dall'immagine originale.

Per disporre più finestre:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Finestra > Sovrapponi** per visualizzare le finestre sovrapposte a partire dall'angolo superiore sinistro dell'area di lavoro e procedendo verso l'angolo inferiore destro.
- Selezionare **Finestra > Affianca verticalmente** o **Finestra > Affianca orizzontalmente** per visualizzare le finestre affiancante verticalmente oppure orizzontalmente. Le finestre vengono ridimensionate in modo da essere visualizzate all'interno dell'area di lavoro.

Per chiudere la finestra di un'immagine:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per chiudere la finestra corrente, selezionare **File > Chiudi** oppure fare clic sul pulsante Chiudi ☒ sulla barra del titolo dell'immagine.
- Per chiudere tutte le finestre, selezionare **Finestra > Chiudi tutto**.

  Se una delle immagini contiene modifiche che non sono state salvate, verrà richiesto di salvare il file.

Salvataggio delle aree di lavoro per risparmiare tempo

In Paint Shop Pro è possibile salvare intere aree di lavoro, non solo le immagini. L'area di lavoro comprende le immagini aperte, gli ingrandimenti e le posizioni sullo schermo nonché la posizione di tavolozze, barre degli strumenti e finestre.

Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo delle aree di lavoro personalizzate" a pagina 58.

Per visualizzare l'elenco di tutte le immagini aperte:

Nella parte inferiore del menu Finestra vengono visualizzati i nomi file di tutte le immagini aperte. I nomi dei file sono elencati in base all'ordine in cui sono stati aperti in Paint Shop Pro.

Finestre dell'immagine a schede

Paint Shop Pro 9 consente di visualizzare le immagini aperte in un formato a schede.

Per impostare questa opzione, scegliere **Finestra > Documenti con schede**. Selezionare nuovamente questa opzione per disattivare questa funzione e tornare alle finestre delle immagini mobili.

Quando questa opzione è selezionata, l'immagine attiva copre l'intera area di lavoro e il relativo nome file viene visualizzato in grassetto in una scheda nella parte superiore dell'area di lavoro. Ciascuna immagine aperta dispone di una scheda separata. Fare clic su questa scheda per visualizzare un'altra immagine. Per accedere alla scheda di un'immagine nella vista corrente, fare clic sui pulsanti e .

Per chiudere l'immagine in formato a schede, fare clic sul pulsante **Chiudi** .

Nota: quando l'opzione Documenti con schede è selezionata, non è più possibile ridurre a icona o ingrandire la finestra dell'immagine.

Esplorazione dell'area di visualizzazione

Se un'immagine è troppo grande per essere visualizzata all'interno della finestra, nella parte inferiore e lungo il bordo destro dell'immagine vengono visualizzate le barre di scorrimento.

Per visualizzare un'altra area dell'immagine:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Pan** , quindi fare clic nell'immagine e trascinare lo strumento.
- Fare clic sulla barra di scorrimento orizzontale o verticale e trascinarla.

- Premere i tasti freccia per spostare l'immagine di piccoli incrementi.
- Visualizzare la tavolozza Panoramica (selezionare **Visualizza > Tavolozze > Panoramica**) e trascinare il rettangolo di anteprima in una nuova posizione.

Per adattare la finestra all'immagine

Selezionare **Finestra > Adatta a immagine** oppure premere **Ctrl + W**.

Ingrandimento e riduzione della vista di un'immagine

Ingrandire la vista di un'immagine (zoom avanti) per visualizzarne e modificarne i dettagli oppure ridurre la vista di un'immagine (zoom indietro) per visualizzare l'intera immagine. Nella barra del titolo dell'immagine viene visualizzata la percentuale di zoom.

Zoom avanti e indietro

Per eseguire lo zoom in avanti:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Utilizzare la rotellina del mouse, se disponibile, per eseguire velocemente lo zoom in avanti o indietro.
- Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Zoom** (se necessario, fare clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto allo strumento Pan) e fare clic con il pulsante sinistro del mouse sull'area da ingrandire. Ogni volta che si fa clic con il mouse, la vista viene ingrandita in base al successivo valore percentuale predefinito, fino a un valore massimo del 5000%.
- Selezionare lo strumento **Zoom** o **Pan**, quindi selezionare una percentuale di zoom nella tavolozza Opzioni strumenti oppure fare clic sul pulsante **Zoom avanti** o **Maggiore zoom avanti**.
- Selezionare **Visualizza > Zoom > Zoom avanti** per ingrandire la vista in base al successivo valore percentuale predefinito.
- Selezionare **Visualizza > Zoom > Maggiore zoom avanti** per ingrandire la vista di cinque valori percentuali predefiniti.

Ridimensionamento automatico

Per impostazione predefinita, quando si esegue lo zoom in avanti o indietro, la finestra dell'immagine viene ridimensionata automaticamente per adattarla all'immagine. Per modificare le impostazioni predefinite, vedere "Preferenze di visualizzazione" a pagina 65.

Per eseguire lo zoom indietro:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Zoom** (se necessario, fare clic sulla freccia rivolta verso il basso accanto allo strumento Pan) e fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area da ridurre. Ogni volta che si fa clic con il mouse, la vista viene ridotta in base al precedente valore percentuale predefinito, fino a un valore minimo di 1%.
- Selezionare lo strumento **Zoom** o **Pan**, quindi selezionare una percentuale di zoom nella tavolozza Opzioni strumenti oppure fare clic sul pulsante **Zoom indietro** o **Maggiore zoom indietro**.
- Selezionare **Visualizza > Zoom > Zoom indietro** per ridurre la vista in base al successivo valore percentuale predefinito.
- Selezionare **Visualizza > Zoom > Maggiore zoom indietro** per ridurre la vista di cinque valori percentuali predefiniti.

Per ingrandire un'area specifica:

1. Selezionare **Visualizza > Ingrandimento**. Verrà attivata la modalità di ingrandimento del cursore.
2. Posizionare il cursore sulla porzione dell'immagine da ingrandire. L'area selezionata può essere visualizzata con la percentuale di ingrandimento massima consentita dalla finestra.
3. Per disattivare la modalità di ingrandimento, selezionare nuovamente **Visualizza > Ingrandimento**.

Visualizzazione in anteprima e modifica a schermo intero

Anteprima a schermo intero

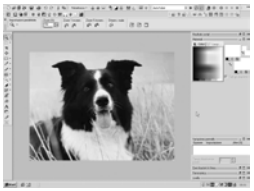
Utilizzare il comando Anteprima a schermo intero per visualizzare l'anteprima dell'immagine senza menu, barre degli strumenti o tavolozze.

Utilizzare il comando Modifica a schermo intero per espandere l'area di lavoro, in modo da ottenere il maggior spazio possibile per la visualizzazione e la modifica delle immagini. Le tavolozze e le barre degli strumenti sono visibili, mentre i menu, la barra del titolo di Paint Shop Pro e la barra di stato sono nascosti.

Per visualizzare l'anteprima dell'immagine a schermo intero:

1. Selezionare **Visualizza > Anteprima a schermo intero** o premere **Ctrl + Maiusc +A**. L'area di lavoro scompare e l'immagine viene visualizzata in base al livello di ingrandimento corrente.
2. Premere un tasto qualsiasi per visualizzare di nuovo l'area di lavoro.

Modifica a schermo intero



Per modificare l'immagine a schermo intero:

1. Selezionare **Visualizza > Modifica a schermo intero** o premere **Maiusc + A**. La barra dei menu e la barra di stato scompaiono.

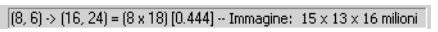
   Per utilizzare i menu quando la modalità a schermo intero è attivata, spostare il cursore nella parte superiore dello schermo e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. I menu vengono visualizzati mentre si sposta il mouse lungo il bordo superiore dello schermo.
2. Premere **Maiusc + A** per visualizzare di nuovo la finestra dell'immagine con le dimensioni normali.

Visualizzazione delle informazioni su un'immagine

È possibile visualizzare le informazioni relative all'immagine sulla quale si sta lavorando. È possibile eseguire questa operazioni in vari modi come descritto nelle seguenti sezioni.

Per visualizzare informazioni generiche sull'immagine:

- Nella barra di stato nella parte inferiore dell'area di lavoro vengono visualizzate la posizione del cursore, l'altezza e la larghezza dell'immagine e la profondità del colore.

- Nella scheda Informazioni della tavolozza Panoramica vengono visualizzate le informazioni sull'immagine. Selezionare **Visualizza > Tavolozze > Panoramica**, quindi fare clic sulla scheda **Informazioni**. Le informazioni visualizzate variano in base allo strumento selezionato.

Per visualizzare informazioni sul colore dell'immagine:

Selezionare **Immagine > Conta colori nell'immagine** per visualizzare il numero di colori univoci presenti nell'immagine.

Per visualizzare informazioni dettagliate sull'immagine:

1. Selezionare **Immagine > Informazioni sull'immagine** oppure premere **Maiusc + I**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla scheda **Informazioni sull'immagine** per visualizzare il nome e il formato del file, le dimensioni, la risoluzione e la profondità del colore dell'immagine, lo stato delle modifiche, il numero di livelli e di canali alfa, la quantità di RAM e di spazio su disco utilizzato dall'immagine, nonché le selezioni, le maschere, i canali alfa e la memoria riservata per il comando Annulla.
- Fare clic sulla scheda **Informazioni sull'autore** per visualizzare o modificare il titolo dell'immagine, il nome dell'artista, le informazioni di copyright, la descrizione e la data di creazione e dell'ultima modifica.
- Fare clic sulla scheda **Informazioni sulla filigranatura** per visualizzare e immettere informazioni sulla filigrana Digimarc.
- Fare clic sulla scheda **Informazioni EXIF** per visualizzare le informazioni relative alle immagini acquisite tramite fotocamera digitale. Nella casella di gruppo **Sezione** selezionare le caselle di controllo corrispondenti alle informazioni che si desidera visualizzare: Dispositivo di ingresso, Artista, Data, Immagine, Condizioni di scatto e GPS.

CAPITOLO 3

Realizzazione di immagini con Paint Shop Pro

È possibile realizzare immagini con Paint Shop Pro nei seguenti modi: importando le immagini da una fotocamera digitale, un lettore di schede o uno scanner, catturando le immagini delle schermate, duplicando un'immagine o un livello esistenti oppure creando nuove immagini.

Sommario

Importazione di un'immagine da una fotocamera digitale o da uno scanner 32
Apertura di un'immagine esistente 34
Creazione di un'immagine 36
Cattura di un'immagine dalla schermata del computer 42
Apertura di cornici da Animation Shop 45
Utilizzare il visualizzatore di Paint Shop Pro 46
Salvataggio di un file di immagine 51
Chiusura dei file di immagine 55

Importazione di un'immagine da una fotocamera digitale o da uno scanner

Esecuzione del software per l'acquisizione tramite scanner

È possibile eseguire il software di scansione da Paint Shop Pro o dal menu Start di Windows. Una volta acquisita l'immagine tramite scanner, eseguire Paint Shop Pro.

In Paint Shop Pro è possibile accedere e gestire le immagini dalla fotocamera digitale oppure caricarle direttamente in Paint Shop Pro.

Per visualizzare e scaricare le immagini dalla fotocamera digitale, dal lettore di schede o dallo scanner, è necessario installare il software apposito, cioè il driver, che consente di collegare il computer alla fotocamera, al lettore di schede o allo scanner. È necessario installare il driver prima di collegare la fotocamera, il lettore di schede o lo scanner al computer. Per ulteriori informazioni sui driver, consultare la documentazione fornita con la fotocamera, il lettore di schede o lo scanner.

Sono disponibili i seguenti tipi di connessione per le fotocamere, i lettori di schede o gli scanner:

- **WIA** Tipo di connessione standard per i computer compatibili WIA con i sistemi operativi Windows XP e ME. La fotocamera, il lettore di schede o lo scanner utilizzati devono supportare il driver WIA.
- **Unità installata** Tipo di connessione standard per i computer non compatibili WIA nonché il tipo di connessione più diffuso. Alcune fotocamere e alcuni scanner e la maggior parte dei lettori di schede sono trattati come unità disco aggiuntive quando vengono collegati alla porta USB del computer.
- **TWAIN** La maggior parte delle fotocamere e degli scanner sono compatibili TWAIN. Utilizzare questa impostazione se la fotocamera, lo scanner o il lettore di schede è compatibile TWAIN.

Scaricamento di un'immagine utilizzando Windows XP, ME e un cavo USB

Paint Shop Pro supporta il protocollo di connessione WIA. Se nel computer è installato il sistema operativo Windows XP o ME, la fotocamera o lo scanner utilizzano il tipo di connessione WIA e sono collegati al computer tramite il cavo USB, Paint Shop Pro e Windows XP o ME rilevano automaticamente la presenza del collegamento tra la fotocamera e il computer.

Per scaricare le immagini da una fotocamera o uno scanner WIA con Windows XP o ME:

1. Collegare la fotocamera, il lettore di schede o lo scanner utilizzando il cavo USB.
2. Selezionare **File > Importa > Da scanner o fotocamera** per scaricare le immagini nel computer.

Scaricamento di immagini da un'unità installata

Alcuni modelli di fotocamere, lettori di schede o scanner vengono visualizzati come unità distinte contrassegnate sul computer da una lettera. Ad esempio, la fotocamera potrebbe essere visualizzata come Risorse del computer\Disco rimovibile (G:).

Per scaricare immagini da una fotocamera, un lettore di schede o uno scanner visualizzati come unità installata:

1. Selezionare **File > Apri** per aprire la finestra di dialogo Apri. In alternativa, selezionare **File > Sfoglia** e utilizzare il visualizzatore per individuare le immagini sull'unità installata.
2. Selezionare l'unità assegnata alla fotocamera, al lettore di schede o allo scanner.
3. Individuare le immagini da scaricare nella cartella o sottocartella dell'unità.
4. Selezionare le immagini da scaricare e fare clic su **Apri** per aprirle in Paint Shop Pro.

Visualizzazione di dati EXIF

L'acronimo EXIF significa Exchangeable Image File Format (formato file di immagine interscambiabile). Se la fotocamera utilizzata supporta tale standard, registrerà la data e l'ora dello scatto, le informazioni sull'esposizione (ISO, diaframma, apertura) e altri dettagli nell'intestazione di ciascun file immagine. Per visualizzare i dati EXIF, selezionare **Immagine > Informazioni sull'immagine** per aprire la finestra di dialogo Informazioni sull'immagine corrente, quindi fare clic sulla scheda Informazioni EXIF.

Importazione di immagini mediante l'interfaccia TWAIN

Per importare le immagini utilizzando l'interfaccia TWAIN:

1. Selezionare **File > Importa > TWAIN > Seleziona origine**. La finestra di dialogo Seleziona origine elenca i dispositivi compatibili TWAIN collegati al computer.

   Nota: occorre selezionare l'origine solo quando si collega la fotocamera, il lettore di schede o lo scanner per la prima volta.
2. Fare clic sul nome del dispositivo, quindi fare clic su **Seleziona**.
3. Selezionare **File > Importa > TWAIN > Acquisisci** per eseguire il software del dispositivo.

Correzione delle immagini

Di seguito sono elencate alcune modifiche che vengono comunemente eseguite sulle fotografie digitali:

- Ritagliare l'immagine. Questa operazione consente di ridurre la quantità di memoria utilizzata dall'immagine e di eliminare le aree di colore superflue (operazione che consente di migliorare le correzioni del colore).
- Correggere i colori o ritoccare parti dell'immagine.

4 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Se si utilizza uno scanner, acquisire le immagini utilizzando il software del dispositivo (consultare la documentazione fornita con lo scanner per informazioni dettagliate).
- Se si utilizza una fotocamera digitale, viene visualizzata una finestra di dialogo per l'importazione. Selezionare le immagini che si desidera caricare, quindi fare clic su **Scarica**.

Quando il dispositivo e il software hanno terminato di elaborare l'immagine, questa viene inviata a Paint Shop Pro e inserita nella finestra dell'immagine. Il software rimane aperto: è possibile continuare con l'acquisizione delle immagini o chiudere il software.

5 Fare clic sull'icona di Paint Shop Pro nella barra delle applicazioni di Windows per visualizzare Paint Shop Pro e le immagini selezionate.

6 Selezionare **File > Salva con nome** per salvare l'immagine.

Apertura di un'immagine esistente

È possibile aprire un'immagine in diversi formati di file. L'elenco dei formati disponibili in Paint Shop Pro è visualizzato nella finestra di dialogo Apri.

È possibile specificare quali formati rendere disponibili in Paint Shop Pro.

È possibile aprire un file mediante la finestra di dialogo Apri o il visualizzatore oppure selezionare uno degli ultimi file utilizzati dal menu > File recenti. La finestra di dialogo Apri consente di visualizzare l'anteprima del file di immagine selezionato. Il visualizzatore consente di visualizzare l'anteprima di tutti i file di immagine contenuti in una cartella. Se si apre un file mediante il visualizzatore, questo rimane aperto all'interno dell'area di lavoro fino a quando non viene chiuso manualmente.

Per aprire un file di immagine utilizzando la finestra di dialogo Apri:

1 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Apri**.
- Fare clic sul pulsante **Apri** .
- Premere **Ctrl + O**.

2 Nella casella di riepilogo **Cerca in** selezionare la cartella nella quale è memorizzato il file.

3 Fare clic sul nome del file da aprire. Per selezionare più file, premere **Ctrl** e fare clic sui singoli file.

4 Per visualizzare le informazioni o l'anteprima di un'immagine, selezionare:

Dettagli Questo pulsante consente di aprire una finestra contenente le informazioni sull'immagine selezionata. Fare clic su **OK** per chiudere la finestra.

Visualizza anteprima Questa casella di controllo consente di visualizzare l'immagine selezionata nell'area di anteprima. Se sono stati selezionati più file, l'anteprima non è disponibile; utilizzare il visualizzatore per visualizzare l'anteprima.

5 Fare clic su **Apri**.

Apertura del visualizzatore dalla finestra di dialogo Apri

Se si desidera visualizzare l'anteprima dei file di una cartella nella finestra di dialogo Apri, fare clic sul pulsante Sfoglia per aprire il visualizzatore.

Per aprire un file di immagine tramite il visualizzatore:

1 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Sfoglia**;
- Fare clic sul pulsante **Sfoglia** o
- Premere **Ctrl + B**.

Viene visualizzata la finestra del visualizzatore. La barra dei menu di Paint Shop Pro consente di visualizzare gli appositi comandi quando è attiva la finestra del visualizzatore. Il menu del visualizzatore è disponibile fino a quando si apre un nuovo file o si fa clic su un'immagine aperta.

2 Nel lato sinistro della finestra del visualizzatore vengono visualizzate le schede Trova e Informazioni. Utilizzare la scheda Trova come Esplora risorse per individuare e quindi selezionare la cartella che contiene il file da aprire. Utilizzare la scheda Informazioni per visualizzare le informazioni relative all'immagine selezionata. Il lato destro della finestra del visualizzatore mostra le miniature dei file di immagine contenuti nella cartella selezionata.

3 Selezionare il file mediante uno dei seguenti metodi:

- Fare clic su una miniatura.
- Per selezionare file non consecutivi, tenere premuto **Ctrl** e fare clic su ciascun file.
- Per selezionare più file consecutivi, fare clic sul primo file, premere **Maiusc** e contemporaneamente fare clic sull'ultimo file.

Esplorare il visualizzatore

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo del visualizzatore, vedere "Utilizzare il visualizzatore di Paint Shop Pro" a pagina 46.

Nota: per deselezionare un file, premere **Ctrl** e fare clic sulla relativa miniatura.

4 Aprire i file selezionati mediante uno dei seguenti metodi:

- Fare doppio clic sulla miniatura del file da aprire oppure premere **Ctrl** e fare doppio clic sulla miniatura desiderata quando sono selezionati più file.
- Selezionare uno o più file e trascinarli in una parte libera dell'area di lavoro o
- Premere **Invio** o
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Apri** dal menu di scelta rapida o
- Selezionare **File immagine > Apri**.

Dopo aver aperto uno o più file, è possibile chiudere la finestra del visualizzatore facendo clic sul pulsante Chiudi. È inoltre possibile lasciare aperta la finestra del visualizzatore nell'area di lavoro.

Per aprire un file utilizzato recentemente:

Selezionare **File > File recenti**, quindi selezionare il nome del file.

Per impostazione predefinita, nel menu File recenti vengono elencati gli ultimi quattro file utilizzati, ma è possibile visualizzare fino a 10 file. Per ulteriori informazioni, vedere Preferenze varie nel Capitolo 4.

Creazione di un'immagine

Informazioni sulle immagini vettoriali e raster

Le immagini in formato elettronico possono essere di due tipi: raster (o bitmap) e vettoriali. In Paint Shop Pro è possibile creare immagini vettoriali e raster, nonché immagini contenenti tecniche di disegno. È possibile inoltre creare un'immagine con livelli raster e vettoriali (o livelli con tecniche di disegno). È importante capire la differenza tra questi due tipi di dati.

Immagini raster

Le immagini raster sono composte da singoli elementi, chiamati pixel, disposti in una griglia. A ogni pixel è associato un colore e una posizione specifici. Quando si ingrandiscono dati raster, i singoli pixel vengono visualizzati come quadratini colorati.

Nelle immagini raster gli oggetti sono definiti dai relativi pixel. Ad esempio, la porta nell'immagine di una casa è composta da un mosaico di pixel collocati in posizioni specifiche all'interno dell'immagine. Nelle immagini bitmap non si modificano gli oggetti o le forme, bensì i pixel.

Nelle immagini raster è possibile visualizzare modifiche anche lievi dei toni e dei colori; per questo motivo le immagini raster sono utilizzate per fotografie e immagini digitali. Le immagini raster contengono un numero fisso di pixel; quando si ingrandisce l'immagine si ingrandiscono le dimensioni di visualizzazione dei pixel. Di conseguenza, se si ingrandisce un'immagine raster per visualizzarla sullo schermo o per stamparla, è possibile che i bordi appaiano frastagliati, anziché lisci.

Immagini vettoriali

Le immagini vettoriali utilizzano elementi geometrici, quali linee, curve e la loro posizione, per definire gli oggetti. Ad esempio, la porta nell'immagine di una casa è composta da un rettangolo di una data larghezza e altezza in una posizione specifica riempito con un determinato colore. Nelle immagini vettoriali non si modificano i pixel, bensì gli oggetti o le forme.

Le immagini vettoriali conservano i dettagli e la nitidezza anche quando scalate o stampate con qualsiasi risoluzione. Sono adatte per illustrazioni tecniche o per logotipi di società.

Scelta di immagini raster o vettoriali

In Paint Shop Pro è possibile creare e modificare dati raster e vettoriali su livelli distinti. Alcuni strumenti consentono di creare dati raster (ad esempio le pennellate dello strumento Pennello), mentre altri strumenti (ad esempio gli strumenti Testo e Forme predefinite) consentono di scegliere se creare dati raster o vettoriali.

In genere, utilizzare gli oggetti vettoriali per modificare l'oggetto separatamente dagli altri elementi dell'immagine. Ad esempio, se si aggiunge una stella a un'immagine e si desidera modificarne le dimensioni, il colore o la posizione, è più semplice farlo se si tratta di un oggetto vettoriale. È possibile creare i dati raster su livelli distinti in modo da modificarli o spostarli facilmente.

Per applicare strumenti o comandi a oggetti vettoriali che funzionano solo con dati raster (ad esempio gli strumenti di pittura o gli effetti), è possibile creare una selezione raster di un oggetto vettoriale. Quindi incollare la selezione in un nuovo livello raster.

Informazioni su dimensioni, risoluzione e profondità del colore delle immagini

Prima di creare una nuova immagine, è bene pensare all'uso che se ne farà. Ad esempio, l'immagine verrà inserita in un sito Web, inviata tramite posta elettronica o stampata? L'uso che si intende fare dell'immagine aiuta a impostare le dimensioni, la risoluzione e la profondità del colore corrette dell'immagine. Queste tre caratteristiche hanno effetto sulla dimensione del file dell'immagine.

Dimensioni dell'immagine Le dimensioni fisiche dell'immagine. In Paint Shop Pro è possibile definire l'altezza e la larghezza delle immagini in pixel, pollici, centimetri o millimetri.

- Per le immagini stampate di cui si conoscono le dimensioni richieste, utilizzare i pollici, i centimetri o i millimetri. Utilizzando fin dal primo momento le dimensioni dell'immagine finale è possibile produrre un'immagine adattata alla pagina.
- Per le immagini stampate che verranno importate in un'applicazione di terze parti, ad esempio un elaboratore di testo, e ridimensionate, utilizzare le unità di misura che rendono il lavoro più agevole.
- Per le immagini da visualizzare sullo schermo, utilizzare i pixel.

Una volta creata un'immagine è possibile ridimensionarla, ma così facendo si potrebbe verificare una perdita di dati. Per ulteriori informazioni, vedere Ridimensionamento di un'immagine nel Capitolo 7.

Risoluzione dell'immagine Il numero di pixel per pollice (ppi) o per centimetro in un'immagine. È importante selezionare una risoluzione appropriata. Una risoluzione troppo bassa causa un effetto di pixelizzazione oppure vengono visualizzati pixel grandi che producono una resa grossolana. Una risoluzione troppo alta richiede una quantità di memoria maggiore senza offrire un aumento proporzionale della qualità delle immagini.

Di seguito sono elencate le risoluzioni di immagine più frequenti:

- Per le immagini visualizzate nelle pagine Web utilizzare 72 o 96 ppi.
- Per le immagini stampate con stampanti di fascia alta impostare la risoluzione a un valore compreso tra la metà e un quarto della risoluzione effettiva della stampante. Ad esempio, per una stampante laser con una risoluzione di 600 punti per pollice (dpi) utilizzare una risoluzione di immagine compresa tra 150 e 300 ppi.

Profondità colore Il numero di colori visualizzabili da un pixel. Le informazioni sul colore di ogni pixel sono memorizzate in un dato numero di bit (da 1 a 24 bit). Nelle immagini a 1 bit, ciascun pixel può visualizzare solo uno dei due colori (il nero o il bianco). Nelle immagini a 24 bit ciascun pixel può visualizzare uno dei 16,8 milioni di colori. Le immagini con profondità del colore pari a 16,8 milioni di colori sono migliori perché contengono il maggior numero di colori, ma richiedono anche un maggiore quantità di memoria per essere memorizzate e modificate. Poiché non tutti i monitor sono in grado di visualizzare 16,8 milioni di colori, alcuni formati di file limitano il numero dei colori supportati. Ad esempio, le immagini GIF (un formato comunemente utilizzato per il Web) contengono fino a 256 colori (profondità di 8 bit).

Numerosi comandi di correzione e creazione degli effetti di Paint Shop Pro funzionano solo con immagini a 16,8 milioni di colori. Per questo motivo si consiglia di creare la maggior parte delle immagini utilizzando 16,8 milioni di colori. Una volta eseguite le operazioni desiderate sull'immagine, è possibile ridurre la profondità del colore e salvare l'immagine in un altro formato.

Per ulteriori informazioni vedere "Informazioni di base sulla profondità del colore" a pagina 282.

Creazione di un'immagine

Per creare una nuova immagine, è possibile creare un'immagine vuota o utilizzare un'altra immagine come punto di partenza.

Per informazioni sull'utilizzo di immagini esistenti, vedere "Creazione di una nuova immagine da un'immagine esistente" a pagina 41.

Quando si crea un'immagine vuota, si selezionano anche le dimensioni e la risoluzione dell'immagine, nonché la profondità del colore, il colore e il materiale di sfondo. È importante selezionare le dimensioni e una risoluzione idonee al tipo e alla qualità del risultato che si desidera ottenere. Per ulteriori informazioni vedere "Informazioni su dimensioni, risoluzione e profondità del colore delle immagini" a pagina 38.

Per creare una nuova immagine:

1. Per aprire la finestra di dialogo Nuova immagine, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare **File > Nuova** o

- Premere **Ctrl+N** o
- Nella barra degli strumenti, fare clic sul pulsante **Nuova immagine**.

2 Selezionare le dimensioni dell'immagine:

- Per selezionare le dimensioni predefinite della nuova immagine, nella casella di riepilogo **Imp. predef.** scegliere un formato standard per i documenti destinati alla stampa (ad esempio 4" x 6" o lettera) o da visualizzare a schermo (ad esempio 640 x 480 pixel). Per Imp. predef., nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite viene visualizzata l'opzione **Ultimo utilizzo**, vale a dire le impostazioni usate durante la creazione dell'ultima immagine.
- Per creare un'immagine utilizzando dimensioni particolari, nella casella di gruppo **Dimensioni dell'immagine** selezionare le seguenti opzioni:

Unità Le unità di misura delle dimensioni (pixel, pollici, centimetri o millimetri).

Larghezza La larghezza della nuova immagine.

Altezza L'altezza della nuova immagine.

Risoluzione La risoluzione della nuova immagine. Specificare le unità della risoluzione (pixel/pollici o pixel/cm) nella casella di riepilogo.

3 Nella casella di gruppo **Caratteristiche dell'immagine** selezionare una delle seguenti opzioni:

Sfondo raster, sfondo vettoriale o Sfondo tecniche di disegno Il tipo di livello più basso. Selezionare uno sfondo raster quando si lavora con fotografie. Selezionare un livello vettoriale quando si creano immagini vettoriali. Scegliere un livello di tecniche di disegno quando si creano immagini con strumenti di tecniche di disegno.

Colore Fare clic sulla riquadro di colore e impostare il colore o i materiali di sfondo.

- Per le immagini raster, fare clic sulla casella di colore per aprire la finestra di dialogo Materiale (immagini a 16,8 milioni di colori) o la tavolozza dell'immagine (per le immagini con tutte le altre profondità di colore). Per selezionare uno sfondo trasparente (solo immagini a scala di grigi o a 16,8 milioni di colore), selezionare la casella di controllo Trasparente.
  Per ulteriori informazioni sulla scelta dei colori o dei materiali, vedere il Capitolo 10.

- Per le immagini vettoriali occorre selezionare solo la profondità del colore. Le immagini vettoriali sono avviate con un livello vettoriale trasparente.

  Nota: Nel campo Memoria richiesta viene visualizzata la quantità di memoria necessaria per creare l'immagine. Assicurarsi di avere a disposizione almeno il doppio o il triplo della quantità di RAM indicata. Per ridurre la quantità di memoria richiesta, diminuire la risoluzione o le dimensioni dell'immagine.

Trama della tela È disponibile solo quando viene selezionato lo Sfondo tecniche di disegno. Selezionare una trama della tela dalla casella di riepilogo e quindi un colore di riempimento per la trama. Deselezionare l'opzione Abilita colore di riempimento. se non si desidera riempire la trama scelta con un colore. Le pennellate dello strumento tecniche di disegno applicate alla trama si adegueranno alle proprietà (ruvido, liscio e così via) della trama scelta.

4 Fare clic su **OK**. La nuova immagine viene aperta nell'area di lavoro.

Creazione di una nuova immagine da un'immagine esistente

È possibile creare una nuova immagine copiando un'immagine o un livello esistenti, oppure utilizzando i dati di immagine copiati negli Appunti di Windows da Paint Shop Pro.

Per duplicare un'immagine intera:

1 Aprire l'immagine da duplicare.

2 Selezionare **Finestra > Duplica** oppure premere **Maiusc + D**. Una nuova finestra con la nuova immagine viene aperta nell'area di lavoro.

Per creare una nuova immagine da un livello di un'immagine esistente:

1 Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello che si desidera copiare.

2 Selezionare **Modifica > Copia**.

Nota: se si utilizzano i comandi Taglia e Copia, la selezione o il livello corrente viene inserito negli Appunti.

3 Selezionare **Modifica > Incolla > Come nuova immagine**. Nell'area di lavoro viene aperta una nuova finestra di immagine il cui sfondo è rappresentato dal livello copiato.

Per creare una nuova immagine da un'immagine con livelli:

1 Nella tavolozza Livelli fare clic sul livello.

2 Selezionare **Modifica > Copia unione**.

Nota: tutti i livelli vengono uniti in un unico livello e inseriti negli Appunti.

3 Selezionare **Modifica > Incolla > Come nuova immagine**. Nell'area di lavoro viene aperta una nuova finestra di immagine La nuova immagine conterrà tutti i livelli uniti in un livello raster.

Per creare una nuova immagine dai dati salvati negli Appunti:

1 Tagliare o copiare una selezione o un livello dell'immagine oppure dei dati in un'applicazione di terze parti.

2 Selezionare **Modifica > Incolla > Come nuova immagine**. I dati degli Appunti sono incollati in una nuova immagine. Se questo comando è disattivato significa che i dati copiati negli Appunti non possono essere incollati come immagine di Paint Shop Pro.

Nota: è possibile che venga visualizzata una finestra di dialogo per richiedere ulteriori informazioni, quali la larghezza e l'altezza della nuova finestra di immagine. È possibile modificare le preferenze per fare in modo che Paint Shop Pro non chieda di specificare le dimensioni o altre opzioni prima di incollare i dati. Vedere le informazioni sulle preferenze nel Capitolo 4.

Cattura di un'immagine dalla schermata del computer

È possibile scattare fotografie, chiamate anche catture di schermata, di tutto lo schermo o parti di esso e quindi modificarle e salvarle in Paint Shop Pro. Prima di catturare le schermate è necessario però configurare le opzioni di cattura.

Impostazione delle opzioni di cattura

Utilizzare la finestra di dialogo Imposta cattura per selezionare i metodi di cattura delle schermate, attivare la funzionalità di cattura delle schermate e impostare altre opzioni.

Inserimento dei comandi di cattura in una barra degli strumenti

Se si utilizza spesso la funzionalità di cattura delle schermate si consiglia di creare una nuova barra degli strumenti contenente i relativi comandi. Per maggiori dettagli, vedere il Capitolo 4.

Per impostare le opzioni per la cattura delle schermate:

1. Selezionare **File > Importa > Cattura schermata > Imposta** per aprire la finestra di dialogo di impostazione della cattura.
2. Nella casella di gruppo **Cattura**, selezionare il tipo di cattura:

   Area Cattura l'area dello schermo che è stata selezionata facendo clic una volta su uno degli angoli dell'area e facendo di nuovo clic sull'angolo opposto.

   Schermo intero Cattura tutto lo schermo del computer.

   Area di lavoro Cattura il contenuto del programma attivo.

   Finestra Cattura la finestra attiva. Se una finestra di dialogo è aperta, sarà questa ad essere catturata dall'opzione. Se non è aperta alcuna finestra di dialogo, questa opzione cattura l'applicazione corrente.

   Oggetto Cattura un oggetto all'interno di un programma, ad esempio una barra di menu, una barra degli strumenti, un'icona o la finestra di un documento. Durante la procedura di cattura di un'immagine, se si sposta il cursore sopra un oggetto questo viene evidenziato con un rettangolo.
3. Nella casella di gruppo **Attiva cattura usando**, selezionare un metodo di attivazione della funzionalità di cattura delle immagini.

   Pulsante destro del mouse La funzionalità di cattura viene attivata facendo clic con il pulsante destro del mouse.

   Tasto di scelta rapida La funzionalità di cattura viene attivata da un tasto funzione (ad esempio F11) o da una combinazione di tasti di scelta rapida (ad esempio Maiusc + F1). Selezionare l'opzione desiderata, quindi fare clic sulla casella di riepilogo per selezionare un tasto o una combinazione di tasti di scelta rapida.

   Timer ritardo La schermata viene catturata alcuni secondi dopo l'avvio della funzionalità di cattura.

   Nota: queste opzioni consentono di selezionare il metodo di attivazione della cattura dopo avere attivato la funzionalità di cattura. Per avviare la funzionalità di cattura delle schermate, fare clic su **Cattura adesso** nella finestra di dialogo di impostazione della cattura. In alternativa, nell'area di lavoro di Paint Shop Pro premere **Maiusc + C** oppure selezionare **File > Importa > Cattura schermata > Avvia**.
4. Nella casella di gruppo **Opzioni**, selezionare una delle seguenti opzioni:

   Includi cursore Selezionare questa casella di controllo per includere il cursore nelle catture delle schermate. Questa casella di controllo non è disponibile per il tipo di cattura Area.

Catture multiple Selezionare questa finestra di dialogo per catturare diverse schermate una di seguito all'altra. Avviare la funzionalità di cattura e quindi premere il tasto di scelta rapida per attivarla più volte. Deselezionare la casella di controllo per visualizzare il risultato in Paint Shop Pro dopo ogni operazione di cattura.

5 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per avviare subito la funzionalità di cattura, fare clic su **Cattura adesso**. Le impostazioni per la cattura delle schermate vengono salvate e Paint Shop ProPaint Shop Pro viene ridotto a icona sulla barra delle applicazioni. Utilizzare il tasto di scelta rapida per attivare la cattura delle schermate. Vedere "Cattura di un'immagine dalla schermata del computer" a pagina 42.
- Per salvare le impostazioni fare clic su **OK**.

Cattura di una schermata

Per utilizzare la funzionalità di cattura delle schermate è necessario prima configurare le impostazioni.

Una volta eseguita questa operazione, è possibile modificare le catture delle schermate e salvare le immagini in Paint Shop Pro. Per informazioni sul salvataggio delle immagini, vedere "Salvataggio di un file di immagine" a pagina 51.

Per catturare una schermata:

1 Aprire o visualizzare Paint Shop Pro.

2 Per avviare la funzionalità di cattura delle schermate, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Importa > Cattura schermata > Avvia**.
- Premere **Maiusc + T**.

Paint Shop Pro viene ridotto a icona sulla barra delle applicazioni.

3 Aprire o visualizzare l'immagine o la finestra da catturare.

4 Per attivare la funzionalità di cattura delle schermate, fare clic con il pulsante destro del mouse oppure premere il tasto di scelta rapida (ad esempio, F10) selezionato durante l'impostazione.

Se durante l'impostazione si seleziona **Schermo intero**, **Area di lavoro** o **Finestra**, vengono catturate rispettivamente lo schermo, l'area di lavoro o la finestra.

Cattura di una schermata di Paint Shop Pro

Aprire due sessioni di Paint Shop Pro. In una delle due sessioni, impostare le opzioni di cattura e avviare la funzionalità di cattura (premere **Maiusc + C**); questa operazione riduce la finestra del software a icona. Visualizzare l'altra copia di Paint Shop Pro e premere il tasto di scelta rapida per attivare la cattura.

5 Per catturare l'area di lavoro o un oggetto, selezionare l'area o l'oggetto da catturare:
   - Per catturare un'**area di lavoro**, fare clic sull'angolo superiore dell'area da catturare, quindi spostare il cursore sull'angolo inferiore e fare di nuovo clic. Mentre si sposta il cursore, l'area di selezione viene visualizzata in un rettangolo.
   - Per catturare un **oggetto**, spostare il cursore fino a evidenziare l'area desiderata mediante il rettangolo nero, quindi fare clic per attivare la funzionalità di cattura.
6 Se durante l'impostazione è stata specificata la cattura di più immagini, è possibile catturare subito un'altra schermata. Per ogni cattura, fare clic con il pulsante destro del mouse oppure premere il tasto di scelta rapida impostato. Una volta terminato, fare clic sull'icona di Paint Shop Pro sulla barra delle applicazioni di Windows.

Apertura di cornici da Animation Shop

Paint Shop Pro consente di inserire fotogrammi selezionati da Jasc Animation Shop. Dopo avere esportato i fotogrammi, è possibile utilizzare gli strumenti di modifica delle immagini di Paint Shop Pro per modificare i fotogrammi prima di inviarli nuovamente ad Animation Shop.

Prima di aprire i fotogrammi di Animation Shop in Paint Shop Pro, fare attenzione all'opzione Esporta nelle preferenze di Animation Shop che incide sul modo in cui i fotogrammi di animazione selezionati si aprono in Paint Shop Pro.

Per impostare le opzioni di esportazione di Animation Shop:

1 In Animation Shop, selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma** e selezionare la scheda **File su livelli**. La prima opzione è costituita da una casella di controllo denominata "Esporta fotogrammi verso Paint Shop Pro come immagini su livelli".
2 Le possibilità sono le seguenti:
   - Se si seleziona questa casella di controllo, quando in seguito si selezioneranno più fotogrammi di animazione da esportare in Paint Shop Pro, i fotogrammi saranno contenuti in livelli singoli all'interno di una sola immagine di Paint Shop Pro.
   - Se NON si seleziona questa casella di controllo, quando in seguito si selezioneranno più fotogrammi di animazione da esportare in Paint Shop Pro, ogni fotogramma si aprirà come un file di immagine separato di Paint Shop Pro.

Per aprire i fotogrammi da Animation Shop:

1. In Animation Shop, selezionare i fotogrammi da esportare in Paint Shop Pro. Verranno esportati solo i fotogrammi selezionati.
2. Selezionare **File > Esporta fotogrammi > verso Paint Shop Pro**.

Se Paint Shop Pro è già aperto,diverrà l'applicazione attiva e verranno visualizzati i fotogrammi selezionati. Altrimenti, Paint Shop Pro si avvierà e verranno visualizzati i fotogrammi selezionati.

Note importanti sull'interattività

- Quando i fotogrammi di animazione sono aperti in Paint Shop Pro, i due programmi sono "collegati", ovvero le modifiche effettuate sui fotogrammi in Paint Shop Pro vengono riportate automaticamente nell'animazione associata in Animation Shop (selezionando, in Paint Shop Pro, **Modifica > Aggiorna in Animation Shop**). Tuttavia il collegamento può essere interrotto, selezionando, in Animation Shop, **File > Esporta fotogrammi > Interrompi collegamento con i fotogrammi esportati**. È possibile inoltre interrompere il collegamento chiudendo le immagini in Paint Shop Pro senza salvare le modifiche.
- Se si dispone anche di una versione precedente di Paint Shop Pro, fare attenzione in quanto Animation Shop esporterà i fotogrammi selezionati alla versione di Paint Shop Pro utilizzata più di recente.

Utilizzare il visualizzatore di Paint Shop Pro

Il visualizzatore di Paint Shop Pro consente di visualizzare, aprire, disporre e gestire i file.

Quando si apre la finestra del visualizzatore o quando la finestra del visualizzatore è la finestra attiva, la barra dei menu cambierà immediatamente in modalità visualizzatore, che offre numerose opzioni per selezionare i file da aprire e per rinominare, spostare, copiare ed eliminare i file.

Il visualizzatore immagini contiene due schede, **Trova** e **Informazioni**, nella parte sinistra della finestra del visualizzatore. La scheda Trova contiene la familiare visualizzazione di navigazione simile a Esplora risorse mentre la scheda Informazioni visualizza le informazioni sulle immagini, i dati sull'autore e i dati EXIF. Inoltre, con il visualizzatore attivo è possibile scegliere **File > Ordina** e utilizzare la finestra di dialogo Ordinamento per ordinare le immagini in base ai dati EXIF.

Per aprire il visualizzatore:

Selezionare **File > Sfoglia** oppure premere **Ctrl + B** o il pulsante Sfoglia sulla barra degli strumenti standard.

Per selezionare tutti i file di una cartella:

Nel menu del visualizzatore, selezionare **Modifica > Seleziona tutto** oppure premere **Ctrl + A**.

Per deselezionare tutti i file di una cartella:

Nel menu del visualizzatore, selezionare **Modifica > Nessuna selezione** oppure premere **Ctrl + D**.

Per selezionare i file in base alle caratteristiche:

1. Nel menu del visualizzatore, selezionare **File > Seleziona**.

   Nella finestra di dialogo Seleziona è possibile selezionare i file con attributi di immagine o di file specifici, quali nome, estensione, dimensioni, larghezza, bit per pixel e data.
2. Selezionare gli attributi dell'immagine o del file, quindi fare clic su **OK**.

Per modificare l'ordine delle miniature:

Fare clic sulla miniatura del file e trascinarla nella nuova posizione all'interno della stessa cartella.

Per ordinare le miniature in base alle caratteristiche:

In modalità visualizzatore, la finestra di dialogo Ordinamento contiene le opzioni per ordinare le immagini mediante i dati EXIF.

1. Selezionare **File > Ordina** per aprire la finestra di dialogo Ordinamento miniature.
2. Nella casella di riepilogo Condizioni di ordinamento delle sezioni Tipo di ordinamento principale o Tipo di ordinamento secondario, scegliere le opzioni in base alle quali eseguire l'ordinamento (ad esempio, è possibile ordinare in base ai dati EXIF) e quindi fare clic su **OK**.

Nota: L'ordinamento delle miniature è un'operazione temporanea. L'ordine delle miniature viene annullato se si aggiungono nuove immagini o si modificano le proprietà dei file esistenti. Le nuove immagini vengono aggiunte sempre alla fine dell'elenco.

Per invertire l'ordine di selezione dei file:

Selezionare **Modifica > Inverti selezione**. Tutte le miniature selezionate vengono deselezionate e viceversa.

Per rinominare i file:

1. Premere **Ctrl + R** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e selezionare **Rinomina** dal menu di scelta rapida.
2. Digitare il nuovo nome. Il visualizzatore non aggiunge automaticamente l'estensione.
3. Fare clic su **OK**.

Per copiare un file:

1. Premere **Ctrl + Y** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e selezionare **Copia su** dal menu di scelta rapida.
2. Selezionare la cartella in cui copiare il file.
3. Fare clic su **OK**.

Per incollare i file in applicazioni di terze parti che supportano le funzioni OLE:

Premere **Alt** e fare clic sulla miniatura del file, trascinarla sull'icona del programma desiderato nella barra delle applicazioni di Windows e attendere che il programma venga aperto, quindi spostare il cursore nella finestra del programma e rilasciare il pulsante del mouse.

È possibile incollare le immagini in qualsiasi applicazione che supporti i metafile, i file DIB e BMP (ad esempio, Microsoft Word). Se l'immagine contiene più di un livello, tutti i livelli sono automaticamente uniti.

Copiare un'immagine in un'altra immagine

È possibile copiare i livelli da un'immagine all'altra. Vedere "Utilizzo dei comandi Taglia, Copia e Incolla" a pagina 176.

Per spostare i file:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla miniatura del file e trascinarla in un'altra cartella nel riquadro di sinistra della finestra del visualizzatore. È anche possibile selezionare diverse miniature e trascinarle in una nuova cartella.
- Selezionare i file, quindi premere **Ctrl + M** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e selezionare **Sposta su** dal menu di scelta rapida. Nella finestra di dialogo Cerca cartella, selezionare la cartella desiderata e fare clic su **OK**.

Per eliminare i file:

1. Selezionare i file da eliminare.
2. Premere **Ctrl + Canc** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla miniatura e selezionare **Elimina** dal menu di scelta rapida.

Per individuare i file:

1. Selezionare **File > Trova nome** per aprire la finestra di dialogo Trova.
2. Immettere il criterio di ricerca e fare clic su **Trova successivo** o su **Trova tutto** per visualizzare i risultati nella finestra del browser.

Per ruotare i file:

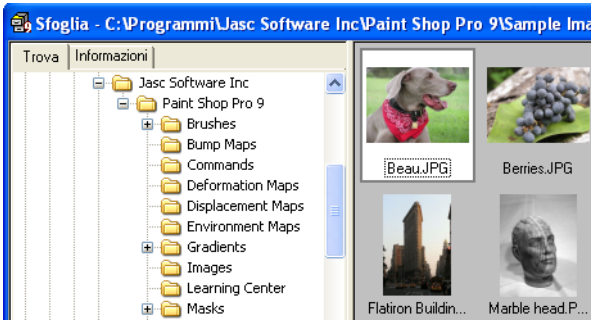
1. Selezionare i file da ruotare.
2. Selezionare **File di immagine > Rotazione JPEG senza perdita di dati**, quindi selezionare un'opzione di rotazione.

Utilizzare la scheda Trova nel visualizzatore

Il visualizzatore immagini include due riquadri con schede nel lato sinistro, la scheda Trova (per la navigazione) e la scheda Informazioni (per la visualizzazione delle informazioni sulle immagini).

Utilizzare i comandi familiari simili a Esplora risorse di Windows della scheda Trova per individuare la cartella che contiene le immagini desiderate. Per utilizzare la scheda:

1. Avviare il visualizzatore immagini, se non è già aperto. La scheda Trova sarà la scheda attiva.
2. Utilizzando l'interfaccia simile a quella di Esplora risorse di Windows, individuare la cartella che contiene le immagini desiderate. Verranno visualizzate le miniature delle immagini della cartella nella parte destra della finestra.

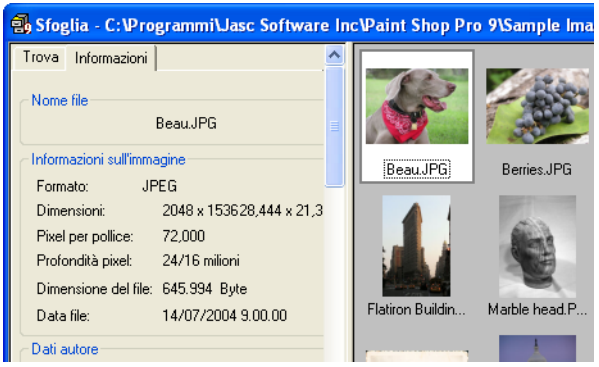


Nota: Per modificare il modo in cui vengono visualizzate le miniature, selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma**, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse nell'area di lavoro e selezionare **Preferenze generali programma** dal menu di scelta rapida, quindi selezionare la scheda **Visualizzatore**. In questa scheda effettuare le impostazioni desiderate per il visualizzatore immagini.

Utilizzo della scheda Informazioni nel visualizzatore

Utilizzare la scheda Informazioni per visualizzare le informazioni pertinenti sulle immagini, come i dettagli sull'autore nonché i dettagli EXIF per le foto digitali. Per utilizzare la scheda:

1. Se non è già aperto, avviare il visualizzatore immagini.
2. Fare clic sulla scheda **Informazioni** posta nella parte superiore sinistra della finestra del visualizzatore.
3. Fare clic sulla miniatura di un'immagine per visualizzarne i dettagli nella scheda Informazioni. Se si visualizzano immagini scattate con fotocamera digitale, i dati EXIF associati all'immagine verranno visualizzati nella sezione Dettagli di questa scheda.



Aggiornamento miniature in corso

Quando si apre una cartella nel visualizzatore, Paint Shop Pro crea le miniature di tutte le immagini supportate e le memorizza in un file chiamato PspBrwse.jbf. Per ogni cartella che è stata aperta nel visualizzatore esiste una copia di questo file di miniature. Paint Shop Pro utilizza questo file per visualizzare più rapidamente le miniature ogni volta che si apre una cartella.

Per impostazione predefinita, il file delle miniature viene aggiornato automaticamente ogni volta che si apre la cartella. Per modificare questa preferenza, utilizzare la scheda Visualizzatore nella finestra di dialogo Preferenze generali programma.

Aggiornare periodicamente le miniature tramite il comando Aggiorna miniature. Ad esempio, se è stato utilizzato Esplora risorse di Windows per eliminare o aggiungere un file in una cartella, selezionare **File > Aggiorna miniature** o premere **F5** per aggiornare il file delle miniature (se si apre di nuovo la cartella nel visualizzatore, Paint Shop Pro la aggiorna automaticamente).

Una volta creato un file di miniature, i nuovi file sono aggiunti in fondo all'elenco delle miniature. Per ordinare l'elenco alfabeticamente o in base ad altre caratteristiche, selezionare **File > Ordina**.

Salvataggio di un file di immagine

Paint Shop Pro dispone di un formato nativo .PspImage che supporta i livelli, i canali alfa ed altre funzioni utilizzate per creare immagini. Si consiglia di salvare le immagini sulle quali si sta lavorando in questo formato e quindi convertire l'immagine finale nel formato di file desiderato.

Utilizzo della funzionalità di salvataggio automatico

È possibile utilizzare la funzionalità di salvataggio automatico per salvare i file automaticamente a intervalli di tempo predefiniti. Questa funzionalità elimina il rischio di perdere i dati se il computer dovesse bloccarsi improvvisamente. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazioni delle preferenze di salvataggio automatico" a pagina 73.

Compressione di un file .PspImage

Un file di immagine nel formato .PspImage può essere salvato senza compressione oppure può essere compresso per risparmiare spazio. I metodi di compressione adottati da Paint Shop Pro sono entrambi senza perdita di dati e consentono di ridurre la dimensione del file conservando tutte le informazioni. Salvare un file senza comprimerlo è un metodo più rapido ma richiede una quantità maggiore di spazio sul disco rigido.

Salvare sempre una versione .PspImage dei file

Per essere sicuri di potere utilizzare tutte le funzionalità di Paint Shop Pro si consiglia di salvare e modificare i file utilizzando il formato .PspImage con una profondità di colore di 16,8 milioni di colori. È possibile utilizzare i comandi Salva con nome o Esporta per salvare una copia del file nel formato desiderato. L'immagine originale non viene modificata nell'eventualità che sia necessario farlo successivamente.

Paint Shop Pro utilizza due metodi di compressione:

- RLE (Run length encoding), metodo veloce e che consente di ridurre la maggior parte delle immagini con più livelli a circa il 75% della dimensione originale. Dà risultati ottimali se applicato a immagini con aree monocromatiche estese.
- Compressione LZ77, più lenta della compressione RLE ma con una percentuale di compressione superiore. Dà risultati ottimali se applicato alle immagini fotorealistiche.

Selezionare un'opzione di compressione facendo clic sul pulsante Opzioni nelle varie finestre di dialogo per il salvataggio.

Salvataggio di un'immagine

È possibile salvare un'immagine con lo stesso nome e nello stesso percorso. Questa operazione sovrascriverà l'immagine originale con l'immagine modificata. Per salvare un'immagine con un nome o un formato di file diverso, selezionare **File > Salva con nome**.

Per salvare un'immagine:

Per salvare automaticamente un'immagine con lo stesso nome e nello stesso percorso (sovrascrivendo l'immagine originale con l'immagine modificata):

- Selezionare **File > Salva.**
- Premere **Ctrl + S**
- Fare clic sul pulsante **Salva** sulla barra degli strumenti

Salvataggio di un nuovo file di immagine

Quando si salva un'immagine per la prima volta, Paint Shop Pro apre automaticamente la finestra di dialogo Salva con nome in cui è possibile selezionare il percorso, il nome e il formato dell'immagine. Questa finestra di dialogo non viene più aperta durante i successivi salvataggi dell'immagine originale.

Per salvare una nuova immagine:

1. Selezionare **File > Salva**, premere **Ctrl + S** oppure fare clic sul pulsante **Salva** sulla barra degli strumenti per aprire la finestra di dialogo Salva con nome.

2. Utilizzare la casella di riepilogo **Salva in** per selezionare la cartella in cui salvare il file di immagine. Se generalmente si salvano i file nella stessa cartella, fare clic sulla cartella Preferiti e selezionare la cartella desiderata dall'elenco.
3. Nel campo **Nome file**, digitare il nome del file.
4. Per salvare il file in un nuovo formato, selezionare il formato desiderato nell'elenco **Salva come**.
5. Se il formato di file prescelto offre opzioni di salvataggio, fare clic sul pulsante **Opzioni** per aprire la finestra di dialogo Opzioni di salvataggio. Se necessario, selezionare le nuove impostazioni. Se in dubbio, utilizzare le impostazioni predefinite. Fare clic sul pulsante **OK** per tornare alla finestra di dialogo Salva con nome.
6. Fare clic su **Salva** per chiudere la finestra di dialogo e salvare il file.

Quando si apre questa finestra di dialogo, è possibile fare in modo che Paint Shop Pro visualizzi l'ultimo tipo di file utilizzato. Selezionare questa opzione nella scheda Preferenze finestre di dialogo e tavolozze nella finestra di dialogo Preferenze generali programma.

Salvataggio di un file di immagine nel formato originale

Se si modifica un'immagine dopo averla salvata, la barra del titolo dell'immagine visualizza un asterisco dopo il nome del file per indicare che tale file è stato modificato. Questo tag scompare quando il file viene salvato e ricompare quando si modifica l'immagine.

Salvataggio di un'immagine in un nuovo formato di file

Se si desidera salvare un file in un altro formato, utilizzare il comando Salva con nome.

Per salvare un file:

1. Selezionare **File > Salva con nome** o premere **F12** per aprire la finestra di dialogo Salva con nome.
2. Selezionare e aprire la cartella contenente l'immagine da salvare.

3 Per rinominare il file di immagine, digitare il nuovo nome nel campo **Nome file**.

4 Nell'elenco a discesa **Salva come** selezionare uno dei seguenti nuovi formati.

5 Se il formato di file prescelto offre opzioni di salvataggio, fare clic sul pulsante **Opzioni** per aprire la finestra di dialogo Opzioni di salvataggio. Se necessario, selezionare le nuove impostazioni. Se in dubbio, utilizzare le impostazioni predefinite. Fare clic sul pulsante **OK** per tornare alla finestra di dialogo Salva con nome.

6 Fare clic su **Salva** per salvare il file di immagine e chiudere la finestra di dialogo.

Salvataggio di una copia di un'immagine

Il comando Salva copia con nome non salva il file originale ma crea e salva una copia del file originale. Utilizzare questo comando per salvare una versione del file senza modificare l'originale. La finestra di dialogo contiene le stesse opzioni disponibili nella finestra di dialogo Salva con nome.

Nota
Quando si utilizza il comando Salva copia con nome:

- Il tag di modifica non viene modificato, cioè non scompare dalla barra del titolo.
- Il nome del file non cambia. Il nome della copia del file è "nome immagine".
- La copia del file viene salvata nella stessa directory e nello stesso formato utilizzati per ultimi con il comando Salva copia con nome (e non con il comando Salva con nome).

Per salvare una copia dell'immagine:

1 Selezionare **File > Salva copia con nome** o premere **Ctrl + F12** per aprire la finestra di dialogo Salva copia con nome.

2 Utilizzare l'elenco a discesa **Salva in** per selezionare una nuova cartella (se si desidera salvare la copia in una cartella diversa). Se necessario, utilizzare il pulsante Livello superiore per esplorare la struttura oppure il pulsante Crea nuova cartella.

3 Nel campo **Nome file**, digitare il nome del file.

4 Per salvare il file in un nuovo formato, selezionare il formato desiderato nella casella di riepilogo **Salva come tipo**.

5 Se il formato di file prescelto offre opzioni di salvataggio, fare clic sul pulsante **Opzioni** per aprire la finestra di dialogo Opzioni di salvataggio. Se necessario, selezionare le nuove impostazioni. Se in dubbio, utilizzare le impostazioni predefinite. Fare clic sul pulsante **OK** per tornare alla finestra di dialogo Salva con nome.

6 Fare clic su **Salva** per salvare una copia del file.

Nota

- Per informazioni su come salvare più immagini in un formato di file nuovo, vedere il Capitolo 17.
- Per informazioni sull'ottimizzazione delle immagini per il Web, vedere il Capitolo 19.

Chiusura dei file di immagine

Per chiudere la finestra corrente selezionare **File > Chiudi** oppure fare clic sul pulsante Chiudi sulla barra del titolo della finestra dell'immagine. Verrà richiesto di salvare le modifiche apportate all'immagine, se non lo si è già fatto.

CAPITOLO 4

Personalizzazione di Paint Shop Pro

Personalizzando in base alle proprie esigenze lavorative sia l'interfaccia, sia le operazioni eseguite in Paint Shop Pro, sarà possibile non solo utilizzare il programma in maniera ottimale, ma anche lavorare in maniera più veloce ed efficiente. Nel presente capitolo vengono descritte le modalità di personalizzazione di Paint Shop Pro.

Nota
Le preferenze di conversione CMYK vengono illustrate nel Capitolo 18, Stampa di immagini.

Sommario

Utilizzo delle aree di lavoro personalizzate 58
Personalizzazione delle barre degli strumenti e dei menu 60
Impostazione di Preferenze generali programma 64
Impostazioni delle preferenze di salvataggio automatico 73
Impostazione dei percorsi dei file 74
Impostazione di Preferenze formato file 80
Impostazione di Associazioni formato file 86
Ripristino delle preferenze dell'applicazione 88
Assegnazione e visualizzazione delle combinazioni di tasti di scelta rapida 89
Regolazione delle opzioni di visualizzazione del monitor 93

Utilizzo delle aree di lavoro personalizzate

L'area di lavoro di Paint Shop Pro è composta da tutte le tavolozze, barre degli strumenti e immagini aperte nel programma.
La disposizione dell'area di lavoro durante il fotoritocco potrebbe essere diversa da quella utilizzata per gli strumenti Web.
Paint Shop Pro consente comunque di salvare un numero illimitato di disposizioni dell'area di lavoro e di caricare una specifica area di lavoro a seconda delle operazioni da eseguire.

Salvataggio delle aree di lavoro

Quando si salva un'area di lavoro, le relative informazioni vengono salvate in un file .PspWorkspace. Le informazioni salvate sono le seguenti:

- Informazioni su righello, griglia e guida
- Impostazioni di menu, tavolozze e barre degli strumenti, percorsi e stato di ancoraggio
- Posizione della finestra Visualizzatore, se aperto
- Stato della modalità Modifica a schermo intero
- Immagini aperte, inclusi i livelli di zoom delle immagini e le posizioni della barra di scorrimento

  Nota: nei file dell'area di lavoro non viene inclusa la copia delle immagini aperte. Nei file dell'area di lavoro viene citato solo il nome e il percorso di ciascuna immagine. Se un'immagine viene eliminata, non sarà visualizzata nell'area di lavoro.

Per salvare l'area di lavoro corrente:

1. Scegliere **File > Area di lavoro > Salva** oppure premere la combinazione dei tasti **Maiusc + Alt + S** per aprire la finestra di dialogo Salva l'area di lavoro.
2. Per salvare l'area di lavoro in una cartella diversa da quella predefinita del programma, fare clic sul pulsante Percorsi file.
3. Nel campo **Nuovo nome dell'area di lavoro**, digitare il nome della nuova area di lavoro.
4. Fare clic su **Salva**.

Se nell'area di lavoro sono contenute immagini modificate che non sono state salvate, verrà chiesto di salvare le modifiche apportate all'immagine. Selezionare una delle seguenti opzioni:

Sì Salva sia le modifiche apportate all'immagine sia l'area di lavoro.

No Salva l'area di lavoro ma non le modifiche apportate all'immagine.

Annulla L'area di lavoro non viene salvata.

Caricamento delle aree di lavoro

Per caricare un'area di lavoro:

1. Scegliere **File > Area di lavoro > Carica** oppure premere la combinazione dei tasti **Maiusc + Alt + L** per aprire la finestra di dialogo Carica area di lavoro.
2. Selezionare il file dell'area di lavoro da caricare.

   Nota: per caricare un'area di lavoro non visualizzata nella finestra di dialogo, fare clic sul pulsante Percorsi file per attivare la cartella dell'area di lavoro desiderata.
3. Fare clic su **Carica**.

Accesso rapido alle aree di lavoro

Caricare un'area di lavoro recentemente utilizzata selezionandola dall'elenco delle aree di lavoro recenti visualizzato nella parte inferiore del menu **File > Area di lavoro**.

Nei file dell'area di lavoro non viene inclusa la copia delle immagini aperte. Nei file dell'area di lavoro viene citato solo il nome e il percorso di ciascuna immagine. Se un'immagine viene eliminata, non sarà visualizzata nell'area di lavoro.

Se un'immagine era visualizzata in due finestre al momento del salvataggio dell'area di lavoro, verranno entrambe aperte di nuovo.

Se un'immagine dell'area di lavoro è già aperta, le impostazioni dell'area di lavoro verranno applicate anche all'immagine aperta.

Eliminazione di aree di lavoro salvate

Per eliminare un'area di lavoro salvata:

1. Scegliere **File > Area di lavoro > Elimina** oppure premere la combinazione dei tasti **Maiusc + Alt + D** per aprire la finestra di dialogo Area di lavoro.
2. Selezionare il file dell'area di lavoro da eliminare.
3. Fare clic su **Elimina**.

Personalizzazione delle barre degli strumenti e dei menu

Paint Shop Pro 9 garantisce un controllo pressoché totale sulle barre degli strumenti, consentendo di:

- Spostare i comandi tra le varie barre degli strumenti.
- Aggiungere qualsiasi comando alle barre degli strumenti.
- Aggiungere i propri script personalizzati alle barre degli strumenti (vedere il Capitolo 17).
- Creare la propria barra degli strumenti personalizzata.

Personalizzazione delle barre degli strumenti

Quando viene visualizzata la finestra di dialogo Personalizza, l'area di lavoro di Paint Shop Pro viene aggiornata in modalità personalizzata. È possibile fare clic e trascinare quasi tutti i comandi di menu o strumenti su qualsiasi menu o barra degli strumenti. È anche possibile aggiungere o eliminare comandi dai menu presenti sulla Barra dei menu. Queste operazioni possono essere eseguite dalle schede Comandi e Barre degli strumenti nella finestra di dialogo Personalizza.

Fare clic con il pulsante destro del mouse per accedere alla finestra di dialogo Personalizza

Per accedere alla finestra di dialogo Personalizza è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sulla Barra dei menu, la tavolozza Strumenti o la tavolozza Opzioni strumenti, quindi scegliere **Personalizza** dal menu di scelta rapida.

Per accedere alla modalità di personalizzazione della barra degli strumenti:

1. Per aprire la finestra di dialogo Personalizza, scegliere **Visualizza > Personalizza**. È possibile fare clic sulle varie schede per accedere ai controlli desiderati.
2. Dopo aver effettuato le modifiche desiderate, fare clic su **Chiudi**.

Per selezionare le barre degli strumenti da visualizzare:

- Selezionare **Visualizza > Barre degli strumenti** e scegliere la barra degli strumenti da visualizzare; oppure
- Selezionare **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza. Fare clic sulla scheda Barre degli strumenti e selezionare la casella di controllo relativa alle barre degli strumenti che si desidera visualizzare, quindi selezionare Chiudi.

Per selezionare la Barra dei menu da visualizzare:

1. Fare clic sulla scheda **Menu**.
2. Dalla casella di gruppo **Menu riquadro applicazione**, selezionare un'opzione dalla casella di riepilogo **Mostra menu per**:

   Menu predefinito Questa serie di comandi viene visualizzata quando nessuna immagine è aperta.

   Immagine Questa serie di comandi viene visualizzata quando le immagini sono aperte.

   Visualizzatore Questa serie di comandi viene visualizzata quando la finestra attiva è il Visualizzatore.

Per ripristinare la Barra dei menu:

1. Fare clic sulla scheda **Menu**.
2. Dalla casella di gruppo **Menu riquadro applicazione**, selezionare il menu che si desidera ripristinare dalla casella di riepilogo **Mostra menu per**.
3. Fare clic sul pulsante **Ripristina**.

Per spostare un pulsante dei comandi o uno strumento:

In modalità Personalizza, trascinare l'elemento in un'altra tavolozza o barra degli strumenti.

Per aggiungere comandi o strumenti a una barra degli strumenti:

1. Fare clic sulla scheda **Comandi** della finestra di dialogo Personalizza.
2. Selezionare una categoria dall'elenco Categorie. I gruppi di Paint Shop Pro raggruppano i comandi in categorie. Ad esempio, se si sceglie la categoria **File**, vengono visualizzati tutti i comandi del menu File. Per visualizzare un elenco completo di tutti i comandi di Paint Shop Pro, scegliere **Tutti i comandi**.
3. Dall'elenco **Comandi**, fare clic su un comando e trascinarlo su una barra degli strumenti.

Per rimuovere comandi o strumenti da una barra degli strumenti:

- Trascinare l'elemento in una sezione vuota dell'area di lavoro o in un'area esterna vuota della barra degli strumenti. Rilasciare il pulsante del mouse quando il cursore assume la forma ; oppure

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'elemento e scegliere **Elimina** dal menu di scelta rapida.

Per reimpostare tutte le barre degli strumenti:

1. Fare clic sulla scheda **Barre degli strumenti**.
2. Fare clic sul pulsante **Reimposta tutto**. Verranno ripristinate le impostazioni predefinite del programma per tutte le barre degli strumenti.

Per reimpostare una determinata barra degli strumenti:

1. Fare clic sulla scheda **Barre degli strumenti**.
2. Dall'elenco **Barre degli strumenti**, selezionare il nome della barra degli strumenti da reimpostare.
3. Fare clic sul pulsante **Reimposta**. Verranno ripristinate le impostazioni predefinite del programma per la barra degli strumenti selezionata.

Per aggiungere un separatore a una barra degli strumenti:

1. Scegliere **Visualizza > Personalizza** per visualizzare la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse nella barra degli strumenti alla quale verrà aggiunto il separatore, quindi scegliere **Includi separatore** dal menu di scelta rapida visualizzato. Il separatore viene aggiunto a sinistra del pulsante selezionato.

   Nota: per modificare la relazione tra pulsante e separatore, tenere premuto il tasto Alt e trascinare il pulsante nella posizione desiderata.

Per eliminare un separatore da una barra degli strumenti:

1. Scegliere **Visualizza > Personalizza** per visualizzare la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic con il pulsante destro mouse sul pulsante della barra degli strumenti a destra del separatore. Viene visualizzato il menu di scelta rapida. Accanto ad Avvia gruppo viene visualizzato un segno di spunta.
3. Selezionare la voce **Includi separatore** per rimuovere il segno di spunta e il separatore.

Creazione di una nuova barra degli strumenti

È possibile creare una barra degli strumenti personalizzata con i comandi e gli strumenti più utilizzati.

Per creare una nuova barra degli strumenti:

1. Selezionare **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Barre degli strumenti**.
3. Fare clic su **Nuova** per aprire la finestra di dialogo Nome barra degli strumenti.
4. Digitare un nome per la nuova barra degli strumenti e fare clic su **OK**. Sarà visualizzata una piccola barra degli strumenti vuota.
5. Trascinare questa nuova barra accanto alla finestra di dialogo Personalizza per vederla meglio.
6. Per aggiungere dei comandi alla barra, selezionare la scheda **Comandi** dalla finestra di dialogo Personalizza.
7. In **Categorie**, scegliere il menu che contiene i comandi che si desidera caricare nella barra degli strumenti personalizzata.
8. Trascinare le icone dei comandi nella nuova barra degli strumenti. Aggiungere separatori, se necessario, come descritto di seguito.
9. Una volta aggiunti tutti i comandi, fare clic su **Chiudi**. La barra degli strumenti personalizzata viene elencata selezionando **Visualizza > Barre degli strumenti**.

Per eliminare una barra degli strumenti personalizzata:

1. Selezionare **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Barre degli strumenti**.
3. Dall'elenco **Barre degli strumenti**, selezionare il nome della barra degli strumenti personalizzata da eliminare.
4. Fare clic su **Elimina**.
5. Fare clic su **Chiudi**.

Personalizzazione dei menu di scelta rapida

I menu di scelta rapida vengono aperti quando si fa clic con il pulsante destro del mouse con un determinato strumento o su una determinata sezione dell'area di lavoro.

Per personalizzare un menu di scelta rapida:

1. Selezionare **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Menu**.
3. Dall'elenco **Seleziona menu di scelta rapida**, scegliere un menu di scelta rapida. Il menu viene visualizzato nell'area di lavoro ed è modificabile come qualsiasi barra degli strumenti. Per istruzioni, vedere "Personalizzazione delle barre degli strumenti" a pagina 60.

Impostazione di Preferenze generali programma

Le preferenze generali del programma consentono di definire l'utilizzo di numerose funzionalità.

Per impostare le preferenze generali del programma:

1. Scegliere **File > Preferenze > Preferenze generali programma** per aprire la finestra di dialogo Preferenze di Paint Shop Pro.
2. Fare clic sulla scheda relativa alle informazioni sulle preferenze che si desidera modificare.
3. Modificare le impostazioni desiderate, quindi fare clic su **OK**.

Preferenze di annullamento

La scheda Annulla consente di controllare alcune impostazioni dei comandi Annulla e Ripristina, oltre a un'impostazione per la tavolozza Cronologia.

Impostazioni dei comandi Annulla e Ripristina

Per eseguire le azioni di annullamento con Paint Shop Pro, selezionare la casella di controllo Abilita Annulla. In tal modo, è possibile impostare tutti gli elementi in questa sezione della scheda Annulla.

Quando il sistema di annullamento è attivo, è possibile impostare le seguenti opzioni:

- **Limita qtà memoria Annulla/Ripristina a *n* MB per immagine aperta** Imposta la quantità massima di spazio su disco disponibile per ciascuna operazione di annullamento/ripristino.
- **Limita funzione Annulla/Ripristina a *n* passaggi per immagine aperta** Imposta il numero di passaggi annullabili/ripristinabili in ciascuna immagine aperta. Il valore predefinito è 250. I passaggi non compresi in questo valore non sono più annullabili e solo 10 di essi saranno conservati, in base all'impostazione dell'opzione relativa ai passaggi non annullabili dopo l'ultimo passaggio annullabile.
- **Comprimi informazioni Annulla/Ripristina** Se questa casella di controllo è selezionata, lo spazio su disco viene salvato ma le operazioni di annullamento e ripristino vengono rallentate.
- **Abilita Ripristina** Attiva il comando Ripristina per ripristinare le azioni annullate.

Impostazioni della tavolozza Cronologia

- ***n* Passaggi non annullabili dopo l'ultimo passaggio annullabile** Imposta il numero di passaggi non annullabili che saranno conservati dopo il raggiungimento del limite di passaggi annullabili. Il valore predefinito è 10.

Preferenze di visualizzazione

La scheda Visualizza consente di impostare le operazioni eseguibili in alcune finestre di immagini.

Zoom

Queste opzioni consentono di determinare se le finestre delle immagini vengono ridimensionate automaticamente quando si ingrandisce o si riduce un'immagine. La finestra viene ridimensionata per poter visualizzare una maggiore porzione dell'immagine.

Immagini nuove

Ridimensionamento automatico Quando questa casella di controllo è selezionata, se si apre un'immagine di dimensioni molto superiori alla finestra di visualizzazione viene eseguito automaticamente lo zoom indietro, in modo da visualizzare l'immagine per intero all'interno della finestra.

Dopo la modifica delle dimensioni

Adatta finestra a immagine Quando questa casella di controllo è selezionata, la finestra viene ridimensionata in base al ridimensionamento dell'immagine.

Ridimensionamento automatico Quando questa casella di controllo è selezionata e si aumentano le dimensioni di un'immagine oltre le dimensioni della finestra, tale ingrandimento viene ridimensionato automaticamente.

Preferenze di Visualizzazione e cache

La scheda Visualizzazione e cache consente di impostare le opzioni relative alla presentazione e alla cache.

Informazioni sulla selezione dei colori

Nelle precedenti versioni di Paint Shop Pro era possibile utilizzare Selezione colori di Jasc o lo strumento equivalente di Windows. In Paint Shop Pro 9, Windows Color Picker non è disponibile.

Opzioni di Presentazione

Riutilizza ultimo tipo nella finestra di dialogo Salva con nome Quando questa casella di controllo è selezionata, nel campo **Salva come tipo** viene visualizzato automaticamente l'ultimo formato di file utilizzato per salvare un'immagine.

Visualizza le descrizioni comandi di Preleva colore Deselezionare questa casella di controllo per nascondere le informazioni relative al colore che vengono visualizzate accanto allo strumento Preleva colore quando questo viene posizionato sopra un colore.

Utilizza cursori di precisione Selezionare questa casella di controllo per utilizzare un mirino come cursore degli strumenti, invece dell'icona dello strumento.

Mostra profili punte Deselezionare questa casella di controllo per nascondere il contorno (forma, dimensioni) del pennello corrente quando il cursore viene spostato sopra un'immagine.

Miniatura/Anteprima Consente di immettere una dimensione per le miniature visualizzate nel Visualizzatore effetti e per le anteprime di immagini visualizzate nella tavolozza Livelli.

Zoom/Qualità ridimensionamento Seleziona dal dispositivo di scorrimento un valore compreso fra Più veloce e Migliore. Selezionando Più veloce, le immagini vengono ingrandite o rimpicciolite più rapidamente ma con una ridotta visualizzazione dei dettagli. Selezionando Migliore le immagini vengono ingrandite o rimpicciolite più lentamente ma con una migliore visualizzazione dei dettagli.

Opzioni della cache

Queste opzioni consentono di tracciare nuovamente e rapidamente un'immagine alla quale sono state apportate modifiche.
Per impostazioni predefinita, tali opzioni sono tutte selezionate. Se vengono deselezionate, il nuovo tracciamento delle immagini risulterà più lento.

Dalla casella di gruppo **Cache**:

Unione immagine Deselezionare questa casella di controllo per interrompere il salvataggio della cache immagini dell'intera unione immagini.

Unione sotto il livello attivo Deselezionare questa casella di controllo per interrompere il salvataggio della cache immagini di tutti i livelli sotto quello attivo.

Opzioni di Livelli gruppo

Unione gruppo Deselezionare questa casella di controllo per interrompere il salvataggio della cache immagini dell'unione immagini per ciascun gruppo.

Unione gruppo sotto livello attivo Deselezionare questa casella di controllo per interrompere il salvataggio della cache immagini di tutti i livelli del gruppo al di sotto di quello attivo.

Preferenze di Tavolozze

La scheda Tavolozze consente di impostare le operazioni eseguibili con la tavolozza Materiali, nonché le modalità di ancoraggio delle tavolozze.

Opzioni della tavolozza Materiali

Visualizza i colori nel formato RGB o **Visualizza i colori nel formato HSL** Questa opzione consente di controllare le informazioni sul colore visualizzate nella tavolozza Materiali e nello strumento Contagocce.

Visualizzazione decimale o **Visualizzazione esadecimale** Questa opzione consente di controllare la visualizzazione dei valori cromatici.

Perché utilizzare valori esadecimali?

Nei browser Web viene utilizzato il formato esadecimale per specificare i colori.

Mostra selezione arcobaleno o **Mostra la tavolozza del documento** Per immagini con tavolozze limitate (8 bit, 256 colori), nella tavolozza del documento vengono visualizzati soltanto colori realmente presenti nell'immagine.

Opzioni di ancoraggio

Deselezionare la casella di controllo accanto a ciascuna tavolozza per evitare che la tavolozza venga ancorata. In tal modo, è possibile trascinare la tavolozza nella posizione preferita all'interno dell'area di lavoro.

Preferenze del Visualizzatore

Nella scheda Visualizzatore è possibile impostare l'aspetto e il funzionamento del Visualizzatore.

Dimensioni Miniatura

Immettere i valori (in pixel) relativi alla dimensione della miniatura visualizzata nel Visualizzatore. Le dimensioni possono variare tra 50 e 150 pixel. Deselezionare la casella di controllo **Simmetrico** per regolare la larghezza e l'altezza della miniatura indipendentemente l'una dall'altra.

Aspetto

Scegliere **Usa colori Windows** per evidenziare le miniature con il colore corrente di Windows. In alternativa, scegliere **Usa colori classici** e scegliere un colore di evidenziazione della miniatura dalla casella **Colore selezione**.

Suggerimento per la scelta del colore:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella **Colore selezione** per selezionare un colore dalla finestra di dialogo **Colori recenti**.

Deselezionare la casella di controllo **Visualizza miniature piatte** per visualizzare le miniature che appaiono come barre di pulsanti in rilievo.

Altre opzioni

Visualizza descrizioni comandi sopra le miniature Deselezionare questa casella di controllo per nascondere le informazioni sull'immagine che vengono visualizzate quando il cursore viene spostato sulle miniature.

Salva i file del visualizzatore su disco Deselezionare questa casella di controllo per interrompere la creazione di un file cache da parte del Visualizzatore nelle cartelle visualizzate. Per impostazioni predefinita, quando viene visualizzata una cartella nel Visualizzatore, in tale cartella viene salvato un file denominato pspbrwse.jbf. Questo file cache consente di visualizzare le miniature più velocemente quando si apre la cartella per la seconda volta.

Aggiorna automaticamente le miniature Selezionare questa casella di controllo per aggiornare automaticamente il file cache della cartella ogni volta che la cartella viene visualizzata. Quando viene visualizzata un cartella con il Visualizzatore, viene visualizzato il contenuto del file cache della cartella. Se si eseguono modifiche alle immagini nella cartella, nelle miniature non verranno visualizzati i risultati a meno che il file cache non venga aggiornato.

Esclusioni formati file Selezionare questo pulsante (nell'angolo in basso a destra della scheda delle preferenze del Visualizzatore) per visualizzare una finestra di dialogo che consente di escludere dal Visualizzatore i formati di file selezionati.

Preferenze di Unità

Nella scheda Unità è possibile impostare le opzioni e le risoluzioni predefinite per le immagini nuove.

Preferenze di Griglia

Per impostare le preferenze di griglia, vedere il Capitolo 7, Modifica delle immagini.

Righelli

Scegliere un sistema di misura per i righelli dalla casella di riepilogo **Unità di visualizzazione**.

Scegliere **Colori della barra degli strumenti** affinché il colore del righello corrisponda alle barre degli strumenti di Paint Shop Pro o scegliere i righelli **Nero su bianco**.

Risoluzione predefinita

Scegliere un'unità di misura dalla casella di riepilogo e immettere la risoluzione predefinita per le immagini nuove. È possibile ignorare tale risoluzione per le singole immagini modificando le impostazioni nella finestra di dialogo Nuova immagine.

Coordinate vettore

Quando questa casella è selezionata, gli oggetti vengono bloccati al centro dei pixel durante lo spostamento del cursore. Per poterli visualizzare sarà necessario ingrandire notevolmente l'immagine con lo zoom.

Preferenze di Trasparenza e ombreggiatura

Nella scheda Trasparenza e ombreggiatura è possibile impostare le dimensioni e il colore della griglia per gli sfondi trasparenti e le aree di livelli trasparenti. Inoltre, in questa scheda è possibile impostare il colore e l'opacità dell'area di ombreggiatura del Ritaglio.

Suggerimento per la scelta del colore:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella **Colore selezione** per selezionare un colore dalla finestra di dialogo **Colori recenti**.

Impostazioni delle opzioni di trasparenza

Dimensioni della griglia Scegliere una delle quattro dimensioni della griglia dalla casella di riepilogo.

Colori griglia Scegliere uno schema di colori dalla casella di riepilogo Schema. Per personalizzare i colori della griglia, fare clic all'interno dei riquadri Colore 1 o Colore 2 e selezionare nuovi colori.

Anteprima visualizza le modifiche proposte alla griglia trasparenza.

Impostazioni delle opzioni di ombreggiatura per il ritaglio

Abilita area di ritaglio ombreggiata Selezionare questa casella di controllo per attivare l'ombreggiatura all'esterno del rettangolo di ritaglio.

Colore Fare clic nella casella Colore per selezionare un colore per l'area dell'ombreggiatura.

Opacità Utilizzare l'impostazione Opacità per regolare il livello di opacità dell'area dell'ombreggiatura.

Avviso: Quando l'ombreggiatura del ritaglio è attivata e si tenta di ritagliare un'immagine a 8 bit (256 colori) o meno, l'area fuori del rettangolo di ritaglio è nera. Quindi, quando si ritaglia questo tipo di immagini, è opportuno disabilitare questa opzione.

Preferenze di Avvisi

Nella scheda Avvisi è possibile impostare le modalità di visualizzazione dei messaggi di avviso.

Per impostazione predefinita, in Paint Shop Pro viene visualizzato un messaggio di avviso ogni volta che si esegue una operazione che determina la perdita di informazioni o che non è possibile applicare all'immagine nello stato in cui si trova.

- Per evitare di visualizzare il messaggio di avviso, deselezionare la casella di controllo accanto alla relativa descrizione.
- Fare clic sul pulsante **Abilita tutto** per selezionare tutte le caselle di controllo dell'elenco.
- Fare clic sul pulsante **Disabilita tutto** per deselezionare tutte le caselle di controllo dell'elenco.

Preferenze di Condivisione fotografie

Il fornitore corrente del servizio di condivisione delle fotografie viene visualizzato nell'elenco **Seleziona il servizio di condivisione delle fotografie**. Se si seleziona **File > Esporta > Condivisione fotografie**, è possibile accedere al sito del fornitore tramite il browser Web.

Preferenze di Azione automatica

È possibile rendere automatiche le azioni comuni che vengono eseguite per modificare ulteriormente le immagini.

Ad esempio, è possibile applicare effetti soltanto a immagini a 24 bit. Tuttavia, la maggior parte delle voci del menu Effetti sono attive anche se l'immagine attiva è a 8 bit. Quando si seleziona un effetto in un'immagine a 8 bit, viene visualizzata la finestra di dialogo Azioni automatiche con la richiesta di convertire l'immagine a 24 bit per potere applicare l'effetto.

Per impostare le preferenze per un'azione automatica:

1. Selezionare un'azione automatica dall'elenco **Richiede Azione automatica**.
2. Scegliere una delle opzioni seguenti per ciascuna azione:

Mai Impedisce che l'azione venga eseguita. Se si seleziona Mai, alcuni comandi di menu saranno inattivi quando è necessario completare un comando tramite un'azione automatica. Notare che questa opzione non è disponibile per alcune voci dell'elenco.

Sempre L'azione viene eseguita automaticamente (senza richiedere conferma).

Visualizza Viene richiesta conferma prima dell'esecuzione dell'azione.

Impostare una determinata opzione per tutte le azioni incluse nell'elenco facendo clic su **Sempre**, **Mai** o **Avvisa.**

Ripristinare le impostazioni predefinite per tutte le azioni dell'elenco facendo clic su **Ripristina**.

Preferenze di Varie

Nella scheda Varie è possibile impostare le opzioni relative a numerose preferenze.

Elenco dei file recentemente utilizzati Imposta il numero massimo dei file visualizzati quando si seleziona File > File recenti. Ad esempio, se il valore è impostato su quattro, nell'elenco vengono visualizzati soltanto gli ultimi quattro file salvati.

Nota: affinché le impostazioni abbiano effetto, è necessario riavviare Paint Shop Pro.

Percentuale di tolleranza del colore di sfondo quando si incolla una selezione trasparente Quando si incollano dati quali selezione trasparente, tali dati vengono aggiunti all'immagine corrente e definiti come selezione, quindi vengono deselezionati tutti i pixel che corrispondono al colore di sfondo corrente. Il valore di tolleranza immesso determina la percentuale di corrispondenza tra il colore di sfondo e il colore trasparente affinché il colore di sfondo diventi trasparente. La scala di tolleranza varia da 0% a 200%.

- Lo 0% indica che soltanto i pixel di immagine con una corrispondenza perfetta rispetto al colore di sfondo corrente diventano trasparenti.
- Il valore 200% indica, invece, che tutti i pixel di immagine diventano trasparenti.

Dati degli Appunti in uscita Consente di selezionare le modalità di gestione dei dati degli Appunti quando si esce dal programma.

- **Chiedi** Quando si esce dal programma, verrà visualizzato un messaggio di richiesta di istruzioni per i dati contenuti negli Appunti.
- **Elimina** I dati degli Appunti vengono eliminati quando si chiude il programma.
- **Ignora** I dati resteranno negli Appunti quando si chiude il programma.

Forza la ricomposizione della finestra durante il posizionamento degli elementi dell'immagine Selezionare questa casella di controllo per ricomporre le informazioni nella finestra attiva quando si spostano gli oggetti nell'immagine.

Mostra schermata iniziale all'avvio dell'applicazione Deselezionare questa opzione per non visualizzare la schermata iniziale di Jasc Software, Inc. all'avvio del programma.

Disabilita il supporto a pressione per i dispositivi di puntamento tipo puck Selezionare questa casella di controllo per disattivare le funzioni a pressione dei dispositivi di puntamento tipo puck inclusi nelle tavolette grafiche.

Impostazioni delle preferenze di salvataggio automatico

Paint Shop Pro consente di salvare automaticamente tutte le immagini aperte secondo un programma predefinito. I file salvati automaticamente consentono di recuperare il lavoro in caso di arresto del sistema. Quando si riavvia il sistema dopo un arresto anomalo, all'avvio del programma vengono visualizzati i file salvati automaticamente.

Nota
Per trovare i file salvati automaticamente, selezionare **File > Preferenze > Percorsi file** e selezionare la cartella annullamenti/file temporanei dall'elenco Tipi di file.

Per impostare le preferenze di salvataggio automatico:

1. Scegliere **File > Preferenze > Impostazioni salvataggio automatico** per aprire la finestra Salvataggio automatico.
2. Impostare le opzioni seguenti:
   - **Abilita salvataggio automatico** Selezionare questa casella di controllo per attivare la funzionalità di salvataggio automatico.
   - **Minuti** Impostare il numero di minuti tra ciascun salvataggio automatico.

Impostazione dei percorsi dei file

Le risorse di Paint Shop Pro includono script, ornamenti, motivi, gradienti, mappe di posizionamenti e aree di lavoro. L'elenco completo delle risorse viene visualizzato sul lato sinistro della finestra di dialogo Percorsi file. Gli elementi vengono salvati e ricercati in varie cartelle predefinite del sistema. Se si modificano le preferenze di Percorsi file, è possibile modificare i percorsi di salvataggio e ricerca delle risorse. È anche possibile controllare le modalità di utilizzo dei plug-in e quali browser Web vengono utilizzati per l'anteprima delle immagini.

Nota: Per impostazione predefinita, tutti i nuovi file creati vengono salvati nella cartella appropriata di …Risorse del computer\File di PSP. La maggior parte delle risorse predefinite del programma viene memorizzata in un'apposita cartella nel percorso …\Program Files\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 9.

Modifica dei percorsi dei file

Dalla finestra di dialogo Percorsi file, è possibile controllare il percorso di ricerca e salvataggio di file importanti.

Modifica dei percorsi: un modo alternativo per visualizzare i percorsi dei file

È possibile aprire la finestra di dialogo Percorsi file facendo clic sul pulsante **Modifica percorsi** visualizzato in molte finestre di Paint Shop Pro.

Modifica dei percorsi dei file

È possibile modificare i percorsi di salvataggio e ricerca di determinate risorse.

Per modificare i percorsi dei file:

1. Scegliere **File > Preferenze > Percorsi file** per aprire la finestra di dialogo Percorsi file.
2. Dall'elenco dei tipi di file sulla sinistra, selezionare la risorsa per la quale si desidera modificare il percorso dei file.
3. Nella parte superiore destra della finestra di dialogo, vengono visualizzate le cartelle predefinite in cui è possibile salvare la risorsa specificata.

   Aggiungi Selezionare una cartella dall'elenco e fare clic su questo pulsante (oppure fare clic sul pulsante Cerca cartella in fondo alle cartelle) per aggiungere un'altra cartella all'elenco. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Cerca cartella che consente di selezionare un'altra cartella. Per creare un'altra cartella di risorse, fare clic sul pulsante Crea nuova cartella nella finestra di dialogo Cerca cartella, quindi digitare il nome della cartella.

Rimuovi Selezionare una cartella dall'elenco e fare clic su questo pulsante per rimuovere la cartella per la categoria di risorsa corrente.

Selezionare una cartella e fare clic su questo pulsante per spostare la cartella più in alto nell'elenco.

Selezionare una cartella e fare clic su questo pulsante per spostare la cartella più in basso nell'elenco.

4. Utilizzare le opzioni nella sezione Opzioni cartella per attivare il sistema di cartelle e le sottocartelle. Quando questi elementi non sono selezionati, non sarà possibile eseguire la ricerca di cartelle e sottocartelle.
5. Nel campo Salva su, fare clic sull'elenco, quindi sulla cartella in cui si desidera salvare la risorsa corrente.
6. Fare clic su **OK** per salvare le impostazioni e tornare a Paint Shop Pro.

Importante: Per creare una categoria personalizzata per una determinata risorsa, fare riferimento alla sezione Creazione di una categoria personalizzata più avanti in questo capitolo.

Utilizzo della finestra di dialogo Gestore risorse

Le risorse di Paint Shop Pro includono script, ornamenti, motivi, gradienti, mappe di posizionamenti e aree di lavoro. L'elenco completo delle risorse viene visualizzato sul lato sinistro della finestra di dialogo Percorsi file. Se si utilizza un metodo appropriato per la gestione delle risorse, il flusso di lavoro può diventare molto più rapido. La finestra di dialogo Gestore risorse può avere un ruolo importante in questo contesto.

Accesso alla finestra di dialogo Gestore risorse

Quando è presente un pulsante Impostazioni predefinite (come nell'elenco Impostazioni predefinite della tavolozza Opzioni strumenti per qualsiasi strumento oppure nell'elenco Imp. predef. per una finestra di dialogo) oppure un elenco delle risorse visive per risorse come Forme predefinite, Gradienti ecc., è presente anche il pulsante Gestore risorse . Fare clic su questo pulsante per accedere alla finestra di dialogo Gestore risorse.

Eliminazione di una risorsa

1. Se necessario, dall'elenco Categoria scegliere la categoria in cui risiede la risorsa.
2. Fare clic sulla risorsa dall'elenco.
3. Fare clic sul pulsante **Elimina**. Verrà chiesto di confermare che si desidera proseguire.
4. Fare clic su **Sì** per eliminare la risorsa.

Ridenominazione di una risorsa

1. Se necessario, dall'elenco Categoria scegliere la categoria in cui risiede la risorsa.
2. Fare clic sulla risorsa dall'elenco.
3. Fare clic sul pulsante **Rinomina**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Rinomina risorsa.
4. Specificare il nuovo nome della risorsa e fare clic su **OK**.

Copia di una risorsa in un altro percorso

1. Se necessario, dall'elenco Categoria scegliere la categoria in cui risiede la risorsa.
2. Fare clic sulla risorsa dall'elenco.
3. Fare clic sul pulsante **Copia**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.

   Nota: A questo punto, è possibile anche ridenominare il file dal campo Nome file della finestra di dialogo Salva con nome.
4. Aprire la cartella in cui si desidera spostare la risorsa e fare clic su Salva.

Spostamento di una risorsa in un altro percorso

1. Se necessario, dall'elenco Categoria scegliere la categoria in cui risiede la risorsa.
2. Fare clic sulla risorsa dall'elenco.
3. Fare clic sul pulsante **Sposta**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Cerca cartella.
4. Individuare la cartella in cui si desidera spostare la risorsa e fare clic su **OK**.

Nota: Se si sposta la risorsa in un percorso non correntemente elencato nella finestra di dialogo Percorsi file, la risorsa non verrà visualizzata né nell'elenco delle risorse visive né nella finestra di dialogo Gestore risorse.

Creazione di una categoria personalizzata

Creare categorie personalizzate da visualizzare per una determinata risorsa nel seguente modo:

1. Accedere alla finestra di dialogo Percorsi file con uno dei seguenti metodi:
   - Selezionare **File > Preferenze > Percorsi file;** oppure
   - Dalla sezione Impostazioni predefinite di una finestra di dialogo o dalla sezione Impostazioni predefinite della tavolozza Opzioni strumenti oppure da un elenco visivo della risorsa, fare clic sul pulsante Percorsi file.
2. Nell'elenco Tipi di file sulla sinistra della finestra di dialogo, fare clic sulla risorsa per la quale si desidera creare una nuova cartella di categoria.
3. Nell'elenco delle cartelle di file, fare clic sulla cartella in cui risiederanno le sottocartelle.
4. Nella sezione Opzioni cartella della finestra di dialogo Percorsi file, assicurarsi che le caselle di controllo Abilita e Usa sottocartelle siano selezionate, quindi fare clic sul pulsante **Crea sottocartella**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Immettere il nome.
5. Immettere un nome per la sottocartella e fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo Immettere il nome.
6. (Nel campo Salva su in fondo alla finestra di dialogo Percorsi file, la categoria creata diventa automaticamente la cartella in cui saranno salvate le nuove risorse di quel tipo). Scegliere **OK** per chiudere la finestra di dialogo Percorsi file.

Per visualizzare la nuova categoria nell'elenco Categorie, è necessario prima salvare una risorsa nella cartella appena creata, oppure utilizzare i pulsanti Copia o Sposta descritti sopra per inserire un file di risorsa nella nuova cartella.

Impostazione dei percorsi dei plug-in

Paint Shop Pro consente di utilizzare plug-in Adobe compatibili. Dalla finestra di dialogo Percorsi file, scegliere le cartelle contenenti i plug-in e controllarne le modalità di utilizzo.

Per controllare le funzioni dei plug-in:

1. Scegliere **File > Preferenze > Percorsi file** per aprire la finestra di dialogo Percorsi file.
2. Dall'elenco **Tipi di file**, selezionare **Filtri plug-in**.
3. Impostare le opzioni seguenti:

   Abilita plug-in Selezionare questa casella per consentire l'utilizzo di plug-in.

   Carica solo i plug-in con estensione .8B* L'estensione .8B* è l'estensione di plug-in più diffusa. Deselezionare questa casella di controllo per caricare i plug-in che hanno altre estensioni.

   Consenti la richiesta del prefiltraggio dei tipi di file supportati da parte dei plug-in per il controllo del formato dei file Per alcuni plug-in è possibile aprire file supportati anche da Paint Shop Pro. Selezionare questa casella di controllo per consentire a un plug-in di aprire un file (prefiltraggio) prima che venga aperto in Paint Shop Pro.

Per aggiungere i percorsi dei plug-in:

1. Scegliere **File > Preferenze > Percorsi file** per aprire la finestra di dialogo Percorsi file.
2. Dall'elenco **Tipi di file**, selezionare **Filtri plug-in**.
3. Fare clic sul pulsante **Aggiungi**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Cerca cartella.
4. Digitare il nome completo del percorso in cui si trova la cartella che si desidera aggiungere e fare clic su **OK**. Viene nuovamente visualizzata la finestra di dialogo Percorsi file.
5. Assicurarsi che l'opzione Abilita sia selezionata nella sezione Opzioni cartella della finestra di dialogo Percorsi file e fare clic su **OK**.

Selezione di un browser Web

Paint Shop Pro consente di visualizzare in anteprima le immagini con vari browser Web. Dalla finestra di dialogo Percorsi file, selezionare i browser da utilizzare.

Per eliminare o modificare i browser Web:

1. Scegliere **File > Preferenze > Percorsi file** per aprire la finestra di dialogo Percorsi file.
2. Dall'elenco **Tipi file**, selezionare **Browser Web**.
3. Selezionare un browser dall'elenco.
4. Fare clic su **Modifica** per modificare il percorso del browser oppure su **Elimina** per rimuovere il browser dall'elenco.
5. Fare clic su **OK**.

Un modo alternativo per selezionare i browser Web:

Selezionare **Visualizza > Anteprima nel browser Web** per aprire la finestra di dialogo Anteprima nel browser Web. Fare clic sul pulsante **Modifica browser Web**.

Per aggiungere i browser Web:

1. Scegliere **File > Preferenze > Percorsi file** per aprire la finestra di dialogo Percorsi file.
2. Dall'elenco **Tipi file**, selezionare **Browser Web**.
3. Fare clic su **Aggiungi** per aprire la finestra di dialogo Informazioni sul browser.
4. Digitare il percorso completo del browser Web che si desidera aggiungere oppure fare clic sul pulsante **Sfoglia** per cercare e selezionare il programma. Se necessario, digitare un altro nome nel campo **Nome browser Web** e fare clic su **OK**.
5. Fare clic su **OK**.

Impostazione di Preferenze formato file

In Preferenze formato file, è possibile specificare il tipo di gestione delle immagini in Paint Shop Pro nei seguenti formati: Windows Metafile, Kodak PhotoCD, PNG, PostScript, grafici RAW e dati di fotocamera Raw.

Impostazione delle preferenze dei dati di fotocamera Raw

Per un migliore supporto dell'utente della fotocamera digitale prosumer, Paint Shop Pro 9 supporta adesso anche le immagini di dati di fotocamera Raw. Queste immagini contengono dati di sensori non elaborati catturati da fotocamere digitali di fascia alta della Canon, Fuji, Kodak, Minolta, Nikon, Olympus e Pentax.

Immagini di dati di fotocamera Raw e immagini con formato file RAW (grafici)

Per evitare confusione, è opportuno sottolineare che le immagini dei dati di fotocamera Raw (non elaborate) sono diverse dalle immagini nel formato di file grafici RAW.

Immagini di dati di fotocamera Raw

Questo argomento della guida illustra le immagini dei dati di fotocamera Raw create con fotocamere digitali di fascia alta. I dati contenuti in queste immagini sono diversi dai dati di immagini grafiche RAW.

Immagini di formato di file (grafici) RAW

Le immagini grafiche RAW sono immagini in formato di dati raster di base senza compressione e possono includere un'intestazione facoltativa non standard non supportata in Paint Shop Pro. Queste immagini grafiche vengono utilizzate soprattutto dagli sviluppatori di giochi e dalla comunità scientifica. Gli sviluppatori di giochi utilizzano le immagini grafiche RAW per la creazione di trame di immagini personalizzate, di mappe di rugosità e ombreggiatura. La comunità scientifica utilizza tali immagini per analisi di immagini personalizzate basate sull'applicazione.

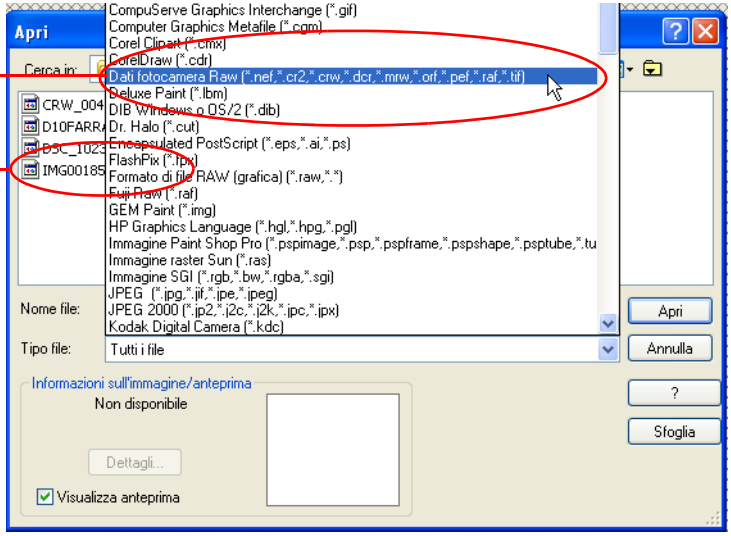
Paint Shop Pro viene utilizzato non solo per creare e modificare le immagini grafiche RAW ma anche per fornire la conversione da formati standard (come TIF, JPEG o TGA) nel formato di grafici RAW.

Apertura di immagini di dati di fotocamera Raw e immagini grafiche RAW

Quando si seleziona File > Apri, quindi si selezionano le opzioni nel campo dei tipi di file della finestra di dialogo Apri, i file grafici RAW sono diversi dalle immagini di dati della fotocamera Raw, come mostrato qui.

Si noti la differenza tra le immagini di dati della fotocamera RAW e le immagini grafiche RAW

Esempio di immagine di dati della fotocamera RAW (fotocamera Nikon)



Impostazione delle opzioni del formato file Raw

È possibile scegliere di visualizzare una finestra di dialogo per l'impostazione del contrasto, del bilanciamento del bianco e dei livelli di esposizione prima di aprire le immagini della fotocamera Raw in Paint Shop Pro. A tale scopo, aprire la scheda Dati fotocamera Raw dalla finestra di dialogo Preferenze formato file.

1. Selezionare **File > Preferenze > Preferenze formato file**.
2. Fare clic sulla scheda **Dati fotocamera Raw**.
3. Assicurarsi che la casella di controllo **Chiedi per ignorare impostazioni all'apertura di un formato fotocamera Raw** sia selezionata.
4. Scegliere **OK** per chiudere la finestra di dialogo Preferenze formato file.

Una volta eseguite queste operazioni, se si tenta di aprire un'immagine di dati di fotocamera Raw, viene visualizzata la finestra di dialogo Dati fotocamera Raw in cui è possibile sovrascrivere le impostazioni della fotocamera.

Se questa casella di controllo non è selezionata, la finestra di dialogo della fotocamera Raw non viene visualizzata prima dell'apertura di un'immagine della fotocamera Raw.

Utilizzo della finestra di dialogo Dati fotocamera Raw

1. Se necessario, utilizzare i pulsanti di zoom per modificare l'anteprima dell'immagine e utilizzare il pulsante Pan per determinare la porzione dell'immagine da visualizzare nell'area dell'anteprima. È anche possibile utilizzare uno dei valori predefiniti del livello di zoom dall'elenco. Per impostare il livello di zoom dell'immagine su 100%, fare clic sul pulsante .
2. Se si desidera ruotare l'immagine, utilizzare i pulsanti Ruota verso sinistra e Ruota verso destra per ruotare in incrementi di 90°.
3. Se si aumentano le dimensioni della finestra di dialogo, fare clic sul pulsante per scalare l'immagine fino ad adattarla alle nuove dimensioni della finestra.
4. L'impostazione Modalità messa a fuoco consente di controllare il contrasto tra i pixel di immagini adiacenti. L'applicazione del contrasto può causare problemi all'immagine. Fare clic sull'elenco Modalità messa a fuoco e scegliere un'impostazione:

   Bassa: applica un livello minimo di contrasto.

   Normale: applica un livello medio di contrasto, in alcuni casi crea problemi all'immagine.

   Alta: applica un livello elevato di contrasto, può creare problemi all'immagine.

   Standard: si tratta di un livello di contrasto predefinito specifico della fotocamera.

   Disattivo: non viene applicato alcun contrasto.
5. Le impostazioni di Bilanciamento del bianco forniscono le opzioni per la correzione della tendenza cromatica causata da alcuni tipi di luce. Se la foto è stata scattata in un interno con luce fluorescente, ad esempio, e la fotocamera era impostata per condizioni di luce da esterni, è possibile che la foto sviluppi una tendenza cromatica al verde. In questo caso, scegliere l'opzione A fluorescenza per correggere il problema. Fare clic sull'elenco Bilanciamento del bianco e scegliere un'impostazione:

   Come scatto: utilizza le impostazioni della fotocamera attive al momento dello scatto.

A incandescenza: applica la correzione per una foto scattata con luce incandescente.

A fluorescenza: applica la correzione per una foto scattata con luce fluorescente.

Luce diurna: applica la correzione per una foto scattata con luce solare.

Cielo nuvoloso: applica la correzione per una foto scattata con cielo grigio.

Ombra: applica la correzione per una foto scattata all'ombra.

Flash: applica la correzione per una foto scattata con un flash fotografico.

6. Utilizzare il controllo per la modifica numerica di Compensazione esposizione per impostare un valore di esposizione. (Il valore predefinito è 1,0) . L'intervallo di valori è compreso tra -2,0 e 2,0; inferiore è il valore più buia è l'immagine, maggiore è il valore più chiara è l'immagine.
7. Una volta impostate le opzioni desiderate, fare clic su **OK** per aprire l'immagine di fotocamera Raw nell'area di lavoro di Paint Shop Pro.

Impostazione delle preferenze di Kodak PhotoCD

Il formato Kodak PhotoCD (PCD) viene utilizzato da molti sviluppatori nel settore della fotografia. Questo formato è in grado di fornire più risoluzioni di immagine in un solo file.

Per impostare le preferenze del formato file PCD:

1. Scegliere **File > Preferenze > Preferenze formato file** per aprire la finestra di dialogo Preferenze formato file.
2. Fare clic sulla scheda **PCD**.
3. Scegliere:
   - Un'impostazione di risoluzione predefinita. Ad esempio, 1536 x 1204 pixel.
   - **Chiedi sempre prima di caricare un file** Viene sempre visualizzata la richiesta di scegliere la risoluzione predefinita ogni volta che viene aperto un file PCD.
4. Fare clic su **OK**.

Impostazione delle preferenze dei file Postscript

Paint Shop Pro consente di leggere file PostScript (inclusi i file con più pagine) tramite il livello 2 e di aprirli come immagini raster. Durante la conversione, è possibile eseguire l'antialiasing di oggetti e conservare le informazioni sulla trasparenza.

Per impostare le preferenze di importazione di file PostScript:

1. Scegliere **File > Preferenze > Preferenze formato file** per aprire la finestra di dialogo Preferenze formato file.
2. Fare clic sulla scheda **PostScript**.
3. Scegliere un'impostazione di richiesta:

   Chiedi sempre la dimensione e le opzioni prima di aprire un file PostScript Quando questa casella di controllo è selezionata, viene richiesto di scegliere le impostazioni per ciascun file PostScript aperto. Deselezionare questa casella di controllo per utilizzare le impostazioni **Dimensione e opzioni senza richiesta** per tutti i file PostScript aperti.
4. Se necessario, scegliere opzioni per le quali non viene visualizzata una richiesta:

   Risoluzione Imposta la risoluzione per l'immagine raster convertita

   Modalità immagine Seleziona una modalità dalla casella di riepilogo.

   Dimensioni pagina Seleziona una dimensione di pagina dalla casella di riepilogo.

   Per impostazione predefinita, se un file PostScript dispone di un riquadro di selezione, le dimensioni della tela saranno impostate sugli stessi valori delle dimensioni del riquadro di selezione.

   Orizzontale Selezionare questa casella di controllo per cambiare l'orientamento della pagina in orizzontale. Il valore predefinito è verticale. Questa opzione non consente di ruotare le immagini e va utilizzata soltanto per file orizzontali PostScript.

   Antialiasing Selezionare questa casella di controllo per eseguire l'antialiasing di oggetti PostScript quando vengono convertiti in immagini raster.

   Rendering trasparenza Deselezionare questa casella di controllo per utilizzare uno sfondo bianco invece dello sfondo trasparente predefinito.

Impostazione delle preferenze dei file grafici RAW

Paint Shop Pro consente di leggere e salvare i formati di immagini grafiche RAW. Questo formato (da non confondere con le immagini di dati di fotocamera Raw) viene comunemente utilizzato nelle immagini grafiche del settore scientifico e dei giochi per computer.

Per impostare le preferenze dei file grafici RAW:

1. Scegliere **File > Preferenze > Preferenze formato file** per aprire la finestra di dialogo Preferenze formato file.
2. Fare clic sulla scheda **RAW (grafica)**.
3. Impostare le opzioni in **Opzioni di salvataggio**:

   Dimensione intestazione Imposta le dimensioni dell'intestazione del file.

   Capovolgi Selezionare questa casella di controllo per capovolgere l'immagine.
4. Impostare le opzioni in **Opzioni a 24 bit**:

   Ordine RGB o **Ordine BGR** Consentono di scegliere l'ordine dei colori.

   Modalità planare Deselezionare questa casella di controllo per disattivare la modalità planare.

Impostazione delle preferenze dei metafile

Windows Meta File (WMF) è il formato vettoriale nativo di Microsoft Windows.

Per impostare le preferenze del formato file WMF:

1. Scegliere **File > Preferenze > Preferenze formato file** per aprire la finestra di dialogo Preferenze formato file.
2. Fare clic sulla scheda **Metafile / Importazione**.
3. Scegliere tra le due **Opzioni di caricamento**:

   Chiedi sempre la dimensione e le opzioni prima di aprire un file PostScript Quando questa opzione è selezionata, viene richiesto di scegliere le impostazioni per ciascuna immagine WMF aperta.

Se disponibili, utilizza le informazioni dell'intestazione del file Alcuni file WMF hanno una intestazione contenente informazioni sulle dimensioni predefinite. Selezionare questa opzione per utilizzare le dimensioni predefinite dell'intestazione del file, se disponibili. Se si apre un file privo di intestazione, la dimensione assume i valori predefiniti immessi nella casella di gruppo **Utilizza il formato predefinito se l'intestazione non è disponibile**.

4 Scegliere le opzioni seguenti:

Importa dati vettoriali Selezionare questa casella di controllo per importare i dati vettoriali WMF come oggetti che è possibile modificare con strumenti vettoriali. Deselezionare questa casella di controllo per convertire tutti gli oggetti vettoriali in immagini raster.

Applica spianamento Selezionare questa casella di controllo per spianare le polilinee curve (solo per i dati vettoriali).

Impostazione delle preferenze PNG

Impostare le preferenze per aprire e salvare file PNG come descritto di seguito.

1 Selezionare **File > Preferenze > Preferenze formato file**.
Viene visualizzata la finestra di dialogo Preferenze formato file.

2 Fare clic sulla scheda **PNG**.

3 Selezionare l'opzione **Carica e salva la trasparenza nel o dal canale alfa** per abilitare la funzione per i file PNG.

Impostazione di Associazioni formato file

Da Associazioni formato file è possibile impostare le opzioni di interazione del programma con diversi formati di file.

Aggiunta e eliminazione di associazioni

Se volessi aprire il file con un altro programma?

Quando si associa un formato di file con Paint Shop Pro, è possibile aprire quel formato anche con altri programmi. È sufficiente utilizzare il comando di apertura del file dell'altro programma.

È possibile aprire automaticamente alcuni formati di file in Paint Shop Pro. Ad esempio, quando si associa il formato di file JPEG con Paint Shop Pro, tutti i file JPEG si apriranno in Paint Shop Pro se selezionati con un doppio clic del mouse dal desktop di Windows. Per i file JPEG associati verranno anche visualizzate le icone di Paint Shop Pro.

Per associare un file a Paint Shop Pro:

1. Scegliere **File > Preferenze > Associazioni formato file** per aprire la finestra di dialogo Associazioni formato file. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per associare un determinato formato di file, selezionare la casella di controllo del formato.
   - Per associare tutti i formati elencati, fare clic sul pulsante **Seleziona tutto**.
   - Per associare tutti i formati elencati non ancora associati con altre applicazioni, fare clic sul pulsante **Non utilizzati**.
   - Per non associare alcun formato di file con Paint Shop Pro, fare clic sul pulsante **Rimuovi tutto**.
2. Fare clic su **OK**.

Nota
Per aggiungere o rimuovere estensioni di file che si desidera associare con il formato selezionato, vedere “Modifica delle estensioni di formato file” di seguito.

Modifica delle estensioni di formato file

Nota
Le modifiche apportate alle estensioni di formato dei file saranno attive dal prossimo riavvio di Paint Shop Pro.

Per impostare le estensioni dei file:

1. Scegliere **File > Preferenze > Associazioni formato file** per aprire la finestra di dialogo Associazioni formato file.
2. Selezionare il formato del file contenente le estensioni che si desidera impostare.
3. Fare clic sul pulsante **Estensioni** per aprire la finestra di dialogo Estensioni. L’estensione predefinita, utilizzata da Paint Shop Pro per salvare i file, è la prima dell’elenco.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per aggiungere un’estensione di file, fare clic sul pulsante **Aggiungi**. Immettere la nuova estensione e fare clic su **OK**.

     Nota: per le estensioni di file già associate a Paint Shop Pro, viene visualizzato un asterisco (*) dopo il nome.

- Per eliminare un'estensione di file, selezionare l'estensione dall'elenco e fare clic su **Elimina**.
- Per ripristinare le estensioni predefinite di un formato, selezionare l'estensione dall'elenco e fare clic su **Ripristina**.
- Per rendere un'estensione l'estensione predefinita, selezionare l'estensione e fare clic su **Predefinito**. L'estensione verrà spostata all'inizio dell'elenco.

5 Fare clic su **OK**.

Ripristino delle preferenze dell'applicazione

È possibile ripristinare le impostazioni predefinite per numerose preferenze del programma.

Per ripristinare le preferenze dell'applicazione:

1 Scegliere **File > Preferenze > Ripristina preferenze** per aprire la finestra di dialogo Reimposta l'applicazione.

2 Selezionare le seguenti opzioni:

Reimposta preferenze generali Selezionare questa casella di controllo per reimpostare tutte le preferenze generali del programma sui valori predefiniti.

Ripristina posizioni dei file Selezionare questa casella di controllo per ripristinare tutte le impostazioni predefinite per i percorsi dei file.

Ripristina configurazione predefinita area di lavoro Selezionare questa casella di controllo per ripristinare le impostazioni predefinite per l'area di lavoro corrente.

Ripristina posizioni finestra di dialogo e ultime impostazioni utilizzate Quando questa casella di controllo è selezionata, tutte le finestre di dialogo aperte verranno visualizzate nella posizione predefinita. Inoltre, verranno ignorate le ultime impostazioni utilizzate per tutte le finestre di dialogo.

Elimina tutti i file nella cache Selezionare questa casella di controllo per eliminare (reimpostare) tutti i file cache esistenti. I file della cache vengono salvati per migliorare le prestazioni del programma ma possono essere corrotti da errori elettronici.

Rendi visibili tutte le barre degli strumenti/tavolozze Selezionare questa casella di controllo per visualizzare tutte le barre degli strumenti e le tavolozze.

3 Fare clic su **OK**.

Assegnazione e visualizzazione delle combinazioni di tasti di scelta rapida

È possibile visualizzare i tasti di scelta rapida esistenti, assegnare tasti di scelta rapida a comandi di menu, bound script e strumenti, nonché modificare i tasti di scelta rapida.

Per assegnare combinazioni di tasti di scelta rapida ai comandi e agli strumenti:

1. Scegliere **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Tastiera**.
3. Dall'elenco Imposta combinazione tasti di scelta rapida per, scegliere la combinazione di tasti di scelta rapida dell'applicazione che si desidera assegnare. Scegliere **Predefinito** (per l'area di lavoro principale di Paint Shop Pro) oppure **Browser** (quando è attivo Image Browser)
4. Dalla casella di riepilogo Categoria, selezionare una categoria. I gruppi di Paint Shop Pro raggruppano i comandi in categorie. Ad esempio, se si sceglie la categoria File, vengono visualizzati tutti i comandi del menu del file. Per visualizzare un elenco completo di tutti i comandi, scegliere **Tutti i comandi**.
5. Dall'elenco Comando, selezionare un nome.
6. Viene visualizzata la descrizione del comando, con l'indicazione dei tasti di scelta rapida eventualmente assegnati.
7. Fare clic nel campo **Premi nuovo tasto di scelta rapida**.
8. Premere il nuovo tasto di scelta rapida che si desidera assegnare al comando. Il tasto di scelta rapida viene visualizzato nel campo Premi nuovo tasto di scelta rapida. Se la combinazione è già assegnata a un altro comando, verrà visualizzato nel campo.
9. Fare clic su **Assegna** per assegnare i nuovi tasti di scelta rapida al comando selezionato.
10. Assegnare altri tasti di scelta rapida oppure fare clic su **Chiudi**.

Per assegnare i tasti di scelta rapida a un bound script:

1. Scegliere **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Tastiera**.

3 Dall'elenco Imposta combinazione tasti di scelta rapida per, scegliere la combinazione di tasti di scelta rapida dell'applicazione che si desidera assegnare. Scegliere **Predefinito** (per l'area di lavoro principale di Paint Shop Pro) oppure **Browser** (quando è attivo Image Browser).

4 Dalla casella di riepilogo Categoria, selezionare **Bound Script**. (I Bound Script visualizzati nell'elenco Comandi corrispondono a quelli visualizzati nell'elenco Bound Script della scheda Script).

5 Dall'elenco Comandi, selezionare il bound script a cui si desidera assegnare un tasto di scelta rapida.

6 Fare clic nel campo **Premi nuovo tasto di scelta rapida**.

7 Premere il nuovo tasto di scelta rapida che si desidera assegnare al bound script. Il tasto di scelta rapida viene visualizzato nel campo Premi nuovo tasto di scelta rapida. Se la combinazione è già assegnata a un altro comando, verrà visualizzato nel campo.

8 Fare clic su **Assegna** per assegnare i nuovi tasti di scelta rapida al bound script selezionato.

9 Assegnare altri tasti di scelta rapida oppure fare clic su **Chiudi**.

Per visualizzare tutti i tasti di scelta rapida:

1 Scegliere **? > Mappa tastiera** per aprire la finestra di dialogo Guida tastiera.

2 Dall'elenco Mostra combinazione tasti di scelta rapida per, scegliere la combinazione di tasti di scelta rapida dell'applicazione che si desidera visualizzare. Scegliere **Predefinito** (per l'area di lavoro principale di Paint Shop Pro) oppure **Browser** (quando è attivo Image Browser).

3 Dalla casella di riepilogo Categoria, selezionare una categoria. I gruppi di Paint Shop Pro raggruppano i comandi in categorie. Ad esempio, se si sceglie la categoria File, vengono visualizzati tutti i comandi del menu del file. Per visualizzare un elenco completo di tutti i comandi, scegliere **Tutti i comandi**.

   I comandi e i relativi tasti di scelta rapida vengono visualizzati nell'elenco, ordinati secondo il nome del comando. Fare clic su qualsiasi intestazione di colonna (Comando, Tasti o Descrizione) per disporre in ordine alfabetico a partire da tale colonna.

   Nota: Per stampare l'elenco della categoria di tasti di scelta rapida visualizzata, fare clic su Stampa nella barra degli strumenti della finestra di dialogo Mappa tastiera. Per selezionare i comandi e copiarne le informazioni negli Appunti, fare clic su Copia.

4 Una volta terminato, fare clic su **Chiudi** nell'angolo in alto a destra della barra del titolo della finestra di dialogo.

Per modificare i tasti di scelta rapida:

1 Scegliere **Visualizza > Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza.

2 Fare clic sulla scheda **Tastiera**.

3 Dalla casella di riepilogo Categoria, scegliere il menu associato al comando, allo script o allo strumento per il quale si desidera modificare il tasto di scelta rapida.

4 Dall'elenco Comandi, fare clic sulla voce per la quale si desidera modificare il tasto di scelta rapida.

5 Nel campo **Tasti correnti**, fare clic sul tasto di scelta rapida per evidenziarlo, quindi fare clic sul pulsante **Rimuovi** nella parte inferiore della finestra di dialogo.

6 Fare clic nel campo **Premi nuovo tasto di scelta rapida**; quando il cursore lampeggia, premere i tasti di scelta rapida che si desidera assegnare come nuovi tasti di scelta rapida. (Ad esempio, premere Alt e Q; Alt+Q sarà visualizzato nel campo Premi nuovo tasto di scelta rapida). Se la combinazione di tasti immessa è stata già assegnata, verrà visualizzato in questo campo. Se la combinazione non è stata già assegnata, verrà visualizzato il messaggio "Assegnato a: " in questo campo. Se è stato fatto un errore durante la digitazione della combinazione di tasti, immettere di nuovo il tasto corretto senza premere Canc o il tasto Backspace perché non cancelleranno i tasti immessi.

7 Una volta digitati i tasti desiderati, fare clic su **Assegna**.

8 Scegliere **Chiudi** per chiudere la finestra di dialogo Personalizza.

Regolazione delle opzioni di visualizzazione generale

Tramite le schede Menu e Opzioni della finestra di dialogo Personalizza, è possibile impostare numerose funzionalità dei menu e delle barre degli strumenti.

Scheda Menu

Animazioni menu Scegliere uno stile di animazione per l'apertura e la chiusura dei menu dalla casella di riepilogo.

Icone menu Deselezionare questa casella di controllo per nascondere le icone della Barra dei menu.

Scheda Opzioni

Barre degli strumenti e tavolozze

Mostra descrizione comandi sulle barre degli strumenti Deselezionare questa casella di controllo per nascondere la descrizione dei comandi visualizzata quando il cursore viene posizionato sopra strumenti e pulsanti.

Mostra tasti di scelta rapida nella descrizione comandi Deselezionare questa casella di controllo per nascondere i tasti di scelta rapida (se disponibili) visualizzati nella descrizione dei comandi.

Icone grandi Selezionare questa casella di controllo per visualizzare icone grandi sulla barra degli strumenti.

Usa rollup quadrante Selezionare questa casella di controllo per disporre di rollup di tavolozze mobili nel quadrante più vicino all'area di lavoro.

Menu e barre degli strumenti personalizzati

Nei menu mostra prima i comandi utilizzati recentemente Selezionare questa casella di controllo per semplificare i menu di Paint Shop Pro e per mostrare solo i comandi utilizzati recentemente. È possibile espandere i menu facendo clic sul pulsante di espansione.

Mostra menu interi dopo un breve ritardo Se nei menu vengono mostrati solo i comandi utilizzati recentemente, i menu interi verranno visualizzati con un breve ritardo.

Reimposta dati utilizzati Fare clic su questo pulsante per eliminare dalla memoria i comandi di menu utilizzati recentemente.

Regolazione delle opzioni di visualizzazione del monitor

Calibrazione del monitor

Per ottenere i migliori risultati quando si lavora con Paint Shop Pro, è necessario calibrare adeguatamente il monitor. In tal modo, è possibile migliorare la qualità dell'immagine e mostrare ad altri utenti le proprie immagini ottenendo l'effetto desiderato.

Con quale frequenza è necessario calibrare il monitor?

Le prestazioni del monitor sono soggette a variazioni nel tempo, quindi si consiglia di calibrare il monitor a intervalli di pochi mesi.

Per calibrare il monitor, è necessario possedere un dispositivo per la visualizzazione a video che consenta di regolare la luminosità e il contrasto del monitor. Sul sito Web di Jasc è possibile trovare tale dispositivo, nonché istruzioni dettagliate per la calibrazione. Visitare la sezione **Support** all'indirizzo **www.jasc.com**.

Regolazione delle impostazioni gamma del monitor

Nota su Gestione colore

Se si abilita Gestione colore di Windows, in Paint Shop Pro viene ignorata l'impostazione predefinita della gamma del monitor.

L'impostazione della gamma del monitor di Paint Shop Pro consente di regolare la visualizzazione dei colori in Paint Shop Pro e non ha effetto sulla visualizzazione dei colori in altre applicazioni.

La maggior parte degli utenti non devono regolare l'impostazione della gamma del monitor. Se si eseguono correzioni del colore dopo aver modificato la gamma del monitor, i colori potrebbero apparire distorti su altri monitor o in applicazioni diverse da Paint Shop Pro.

Per regolare la gamma del monitor:

1. Scegliere **File > Preferenze > Gamma monitor** per aprire la finestra Regolazione gamma monitor.
2. Distanziarsi dal monitor e guardare i rettangoli rosso, verde, blu e grigio. Ciascun colore contiene un rettangolo di colore pieno all'interno e rettangoli con motivi all'esterno. Su un monitor correttamente regolato, è difficile distinguere i rettangoli interni da quelli esterni.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per regolare i valori rosso, verde e blu contemporaneamente, selezionare la casella di controllo **Collega canali**.
   - Per regolare i valori singolarmente, deselezionare la casella di controllo **Collega canali**.

4 Per ciascun colore (o per tutti i colori, se sono collegati), trascinare il dispositivo di scorrimento fino a quando il rettangolo interno sembra miscelarsi con il rettangolo esterno.

Nota: se si hanno difficoltà a miscelare il rettangolo interno con il rettangolo esterno, il monitor potrebbe essere datato e scolorito.

5 Fare clic su **OK**.

Nota: fare clic su **Ripristina** per tornare a una regolazione non gamma (1.00).

Utilizzo di Gestione colore di Windows

Gestione colore è una funzionalità presente in Windows 98 o versioni successive che consente di migliorare l'omogeneità e l'accuratezza dei colori tra immagini visualizzate sui monitor e stampate su carta. Gestione colore consente anche di visualizzare in anteprima le immagini come verranno stampate con una determinata stampante a colori. Gestione colore in genere non viene utilizzata per immagini Web, in quanto i browser Web non utilizzano tale funzionalità.

Affinché Gestione colore di Windows funzioni correttamente, sono necessari profili colore corretti per tutti i dispositivi utilizzati.

Per creare profili di stampa e monitor corretti, è necessario utilizzare strumenti per la creazione di profili di terze parti che includano software o hardware per la determinazione della produzione del colore da parte di monitor e stampante. Se non si dispone di profili di stampante e monitor personalizzati, si consiglia di non utilizzare Gestione colore. Per ulteriori informazioni su Gestione colore, fare riferimento alla documentazione di Windows.

Quando utilizzare Gestione colore

È necessario utilizzare Gestione colore se una delle seguenti affermazioni è vera:

- Chi esegue le prove di stampa richiede valori di colore specifici per un set noto di condizioni di stampa.
- Si utilizza la stessa grafica a colori per la stampa su stampante e la visualizzazione a video.
- Si desidera utilizzare sistemi di stampa nazionali e internazionali.

Per utilizzare Gestione colore:

1 Selezionare **File > Preferenze > Gestione colore**.

2 Selezionare la casella di controllo **Attiva Gestione colori**.

3 Scegliere un'opzione:

Gestione colori di base Regola la visualizzazione a video dei colori e la produzione dei colori da parte della stampante. È l'opzione consigliata per gran parte degli utenti.

Prova Visualizza in anteprima i colori come verranno visualizzati su un determinato dispositivo. Questa opzione consente di determinare le limitazioni di un determinato dispositivo di output, quale una stampante.

4 Selezionare i profili di stampa e monitor per i dispositivi utilizzati dalla casella di riepilogo.

5 Per **Rendering**, selezionare la modalità di mappatura dei colori delle immagini alla gamma dei colori della stampante o del monitor. Le opzioni disponibili dipendono dal sistema Windows utilizzato. Per descrizioni più dettagliate, vedere la documentazione di Windows.

6 Se è stata selezionata l'opzione Prova, selezionare anche **Profilo del dispositivo emulato** (il profilo del dispositivo di output) e **Rendering**.

7 Fare clic su **OK**.

CAPITOLO 5

Miglioramento delle fotografie

Una volta acquisite le fotografie in Paint Shop Pro, il passaggio successivo consiste nell'eliminare i difetti presenti nelle immagini. A volte tali difetti sono ovvi, ad esempio se il soggetto è troppo scuro. Altre volte è evidente che l'immagine potrebbe avere un aspetto migliore, ma non si sa esattamente cosa occorre modificare. In questo capitolo viene spiegato come determinare gli elementi di una fotografia che vanno migliorati e viene illustrato come apportare tali miglioramenti.

Nota
Tutti i comandi illustrati in questo capitolo possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi.
Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Sommario

Operazioni di base per migliorare le fotografie 98
Utilizzo del filtro di rimozione dei disturbi della fotocamera digitale 99
Utilizzo del filtro di rimozione dell'aberrazione cromatica 103
Utilizzo del filtro Flash riempimento 106
Utilizzo del filtro Controluce 107
Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione 107
Correzione fotografica in un passaggio 108
Correzione delle distorsioni di un'immagine 108
Miglioramento dei colori 111
Miglioramento del contrasto 117
Miglioramento della nitidezza delle immagini 119
Miglioramento della saturazione 121
Rimozione dei difetti e del disturbo di un'immagine 122
Rimozione dei difetti di origine 127
Ritocco di fotografie 130

Operazioni di base per migliorare le fotografie

Paint Shop Pro offre numerose funzioni che consentono di migliorare le fotografie. Quando si elaborano le fotografie, è buona norma eseguire le stesse operazioni di base in un determinato ordine, al fine di ottenere risultati ottimali. Ciò è necessario perché le operazioni successive possono comportare la rimozione di alcuni dati dell'immagine essenziali per completare i passaggi precedenti.

Miglioramento delle fotografie

Identificare i passaggi necessari per migliorare le foto.

1. Calibrare il monitor per assicurarsi che le immagini visualizzate corrispondano il più possibile a quelle stampate e che i colori siano uniformi nelle varie immagini. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione Calibrazione del monitor nel Capitolo 4.
2. Migliorare i colori, il contrasto e la saturazione. Per apportare le prime correzioni alle immagini, utilizzare i comandi di regolazione automatica di Paint Shop Pro oppure effettuare le regolazioni manualmente. Fare riferimento alle sezioni Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione più avanti in questo capitolo.
3. Rimouovere gli artefatti dell'immagine spesso presenti nelle fotografie digitali. Fare riferimento alla sezione Utilizzo del filtro di rimozione dei disturbi della fotocamera digitale più avanti in questo capitolo.
4. Rimuovere le aberrazioni cromatiche spesso presenti nelle fotografie digitali. Fare riferimento alla sezione Utilizzo del filtro di rimozione dell'aberrazione cromatica più avanti in questo capitolo.
5. Correggere velocemente i problemi causati da troppo o poco flash. Fare riferimento alle sezioni Utilizzo del filtro flash riempimento e Utilizzo del filtro controluce più avanti in questo capitolo.
6. Correggere i difetti provocati dall'immagine di origine, come ad esempio i motivi non richiesti nelle immagini acquisite o linee indesiderate nei fotogrammi. Fare riferimento alla sezione Rimozione dei difetti di origine nel presente capitolo.
7. Rimuovere i difetti delle immagini, quali le macchie bianche e nere e le distorsioni causate dall'obiettivo. Fare riferimento alla sezione Rimozione dei difetti e del disturbo di un'immagine nel presente capitolo.

Analisi delle immagini mediante l'istogramma

Per i professionisti di editing delle immagini, l'istogramma e le sue funzionalità di regolazione sono strumenti avanzati per interpretare e correggere le immagini, soprattutto quelle che presentano problemi di contrasto e luminosità.

Gli utenti occasionali di Paint Shop Pro non hanno invece bisogno di imparare a utilizzare questo strumento poiché l'applicazione offre metodi più semplici per migliorare le immagini. Per informazioni sull'utilizzo dell'istogramma per analizzare le fotografie, vedere "Utilizzo dell'istogramma per analizzare le immagini" a pagina 159.

8. Ritoccare le foto, rimovendo anche i graffi e gli effetti occhi rossi da persone e animali. Durante questa fase è possibile eliminare inoltre alte luci e oggetti non richiesti dalle fotografie.
   Fare riferimento alla sezione Ritocco di fotografie più avanti in questo capitolo.
9. Aumentare la nitidezza e il contrasto delle immagini. Fare riferimento alla sezione Miglioramento della nitidezza di un'immagine più avanti in questo capitolo.
10. Rimuovere l'effetto occhi rossi dalle foto. Fare riferimento alla sezione Rimozione dell'effetto occhi rossi nel presente capitolo.

Utilizzo del filtro di rimozione dei disturbi della fotocamera digitale

I piccoli grani non uniformi che a volte appaiono nelle fotografie digitali vengono chiamati "disturbo". In genere, questi artefatti dell'immagine non richiesti derivano da origini inevitabili, quali la compressione di file JPEG, oppure sono il risultato di variazioni elettroniche all'interno della fotocamera digitale. Un esempio appropriato può essere la foto di un cielo limpido blu. Con lo zoom in avanti è possibile rilevare piccoli grani di colore che non sono presenti nel cielo. È possibile utilizzare il filtro per individuare ed eliminare il disturbo conservando allo stesso tempo i dettagli più piccoli del disturbo stesso.

Oltre alla scansione e all'individuazione di tre potenziali regioni di disturbo, nelle aree delle ombre, dei mezzitoni e delle alte luci dell'immagine, il filtro Rimozione disturbo fotocamera digitale consente di selezionare altre aree dell'immagine per la rimozione del disturbo. Il filtro funziona sull'intera immagine o su una selezione.

Impostazioni predefinite standard e della fotocamera

Il filtro consente di creare impostazioni predefinite della fotocamera. Quando si seleziona l'opzione Impostazione predefinita fotocamera, nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite vengono visualizzati i tipi di impostazioni predefinite speciali. Quando si carica un'impostazione predefinita della fotocamera, l'immagine non viene campionata e vengono invece applicate le impostazioni predefinite della fotocamera. È comunque possibile creare regioni di campionamento aggiuntive. L'utilizzo delle impostazioni predefinite della fotocamera è consigliabile quando la fotocamera genera motivi di disturbo uniformi in tutte le immagini. Le impostazioni predefinite della fotocamera sono soddisfacenti su foto simili, come ad esempio le foto di persone.

Quando non si utilizzano le impostazioni predefinite della fotocamera, l'immagine (o selezione) viene sottoposta a scansione e vengono determinate le potenziali aree da correggere, posizionando le regioni di campionamento nelle regioni delle ombre, dei mezzitorni e delle alte luci.

Le impostazioni predefinite standard per questo filtro possono anche essere salvate e caricate proprio come per altre finestre di dialogo e altri strumenti. Quando si carica un'impostazione predefinita standard, verranno utilizzate le impostazioni della finestra di dialogo delle impostazioni predefinite, ma sarà tuttavia possibile eseguire la scansione dell'immagine e posizionare le tre regioni di campionamento.

Utilizzi tipici del filtro

Di seguito vengono riportati esempi per cui il filtro rappresenta una soluzione ideale:

- Quando si è sicuri che le foto conterranno un livello di disturbo eccessivo, come ad esempio nel caso dell'acquisizione della lavagna video, utilizzare il filtro con impostazioni basse per ottenere un'immagine complessiva più nitida e senza sfocatura eccessiva.
- Per le foto scattate con impostazioni normali ma che presentano artefatti intorno all'area del soggetto, utilizzare il filtro per selezionare solo le aree da correggere.
- Per le foto scattate con la fotocamera che tende a generare un disturbo nella stessa area, utilizzare questo filtro per creare un'impostazione predefinita applicabile a tutte le immagine scattate con la fotocamera.
- Per le fotografie di alta qualità, utilizzare le opzioni nella scheda Proteggi immagine del filtro per specificare gli intervalli cromatici da conservare o da eliminare.
- Le fotocamere di fascia bassa tendono a produrre più disturbo rispetto alle fotocamere di alta qualità.
- In questi casi, per ottenere risultati migliori è consigliabile utilizzare il filtro Rimozione artefatto JPEG prima o in sostituzione di questo filtro. Inoltre, il filtro Rimozione disturbo fotocamera digitale non è progettato per rimuovere gli effetti moiré.

Accesso e utilizzo del filtro

1. Selezionare **Regola > Correzione fotografica > Rimozione disturbo fotocamera digitale**.
2. Notare i tre mirini posizionati sull'anteprima dell'immagine nella scheda Rimuovi disturbo (non nell'area di anteprima standard nella parte superiore della finestra di dialogo), che rappresentano i campioni del disturbo (determinati dal filtro) situati nelle aree chiare, dei mezzitoni e scure.
   - Fare clic su un mirino per visualizzare la relativa regione di campionamento nella finestra di anteprima superiore sinistra.
   - Per spostare un mirino, tenere premuto il pulsante destro del mouse e trascinare il mirino in una nuova posizione. La regione di campionamento verrà spostata automaticamente.
   - Per creare più mirini, aprire il riquadro di anteprima sinistro nella parte superiore della finestra di dialogo, quindi trascinare il cursore sulle aree a cui applicare la correzione. L'area trascinata verrà racchiusa da un riquadro di correzione e nella finestra di anteprima della sezione Rimuovi disturbo verrà visualizzato un mirino sull'area da correggere. È consigliabile ingrandire la dimensione della finestra di dialogo ed eseguire lo zoom in avanti nella finestra di anteprima sinistra per identificare in modo più preciso le aree dell'immagine in cui sono presenti artefatti. È possibile disporre di un massimo di 10 regioni di campionamento.
   - Non campionare il bordo, per evitare uno spianamento eccessivo, e le regioni di bianco e nero puri dell'immagine.
   - Per attivare una casella della regione di campionamento nella finestra di anteprima superiore sinistra, fare clic sui relativi mirini nella casella di anteprima della sezione Disturbo.
   - Per eliminare un mirino, aprire il riquadro di anteprima superiore sinistro e trascinare un angolo del riquadro di correzione nell'angolo diagonalmente opposto.
3. Nella scheda Rimuovi disturbo impostare un livello per le impostazioni di correzione dei dettagli: **Piccola**, **Media** e **Grande**. Queste impostazioni denotano il valore di correzione nella rispettiva banda di disturbo spaziale. Selezionare la casella di controllo relativa al blocco per regolare queste impostazioni in proporzioni uguali.

4 Utilizzare l'impostazione di **correzione/miscelatura** per determinare la percentuale dell'immagine corretta da miscelare nell'originale. I valori sono compresi tra 0 percento (nessuna riduzione del disturbo) e 100 percento (elaborazione completa dell'intera immagine). L'impostazione predefinita è 70 percento.

5 Utilizzare l'impostazione **Messa a fuoco** per definire la percentuale, se presente, di messa a fuoco dell'immagine dopo l'applicazione della riduzione del disturbo. Il valore predefinito è 0 percento.

6 Per salvare le impostazioni correnti come impostazione predefinita specifica per l'immagine e la fotocamera, selezionare la casella di controllo **Impostazioni predefinite fotocamera**, quindi salvare l'impostazione predefinita facendo clic sul pulsante **Salva** nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite nella parte superiore della finestra di dialogo. Quando l'opzione Impostazioni predefinite fotocamera è selezionata, nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite vengono visualizzate solo le impostazioni predefinite della fotocamera salvate precedentemente e non le impostazioni predefinite standard.

7 Per salvare le impostazioni correnti come impostazioni predefinite standard, deselezionare l'opzione Impostazioni predefinite fotocamera, quindi fare clic sul pulsante **Salva** nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite nella parte superiore della finestra di dialogo.

8 Fare clic su **OK** per applicare la correzione.

Utilizzo della scheda Proteggi immagine

Per eseguire correzioni più avanzate, fare clic sulla scheda **Proteggi immagine**. Le opzioni presenti in questa scheda consentono di definire le regioni di colore e trama che è possibile proteggere dalla correzione del disturbo. Ad esempio, è possibile proteggere i toni della carnagione in una foto, in modo che non vi vengano applicate correzioni. È possibile definire un numero illimitato di regioni da proteggere.

Per definire una regione protetta:

1 Selezionare la scheda **Proteggi immagine**.

2 Nella finestra di anteprima superiore sinistra della finestra di dialogo, utilizzare gli strumenti Zoom e Mano, in modo da visualizzare la regione da proteggere.

3 Tenere premuto il tasto **Ctrl** e trascinare il cursore sulla regione da proteggere. Tenendo premuto Ctrl non viene creato un mirino corrispondente nell'area di anteprima delle regioni di campionamento della scheda Rimuovi disturbo.

4 Nella scheda Proteggi immagine le impostazioni Tonalità e Intervallo rifletteranno l'area campionata. È possibile regolare manualmente la manopola Tonalità trascinandola all'interno dell'anello oppure regolando le impostazioni Tonalità e/o Intervallo.

5 In alternativa, è possibile trascinare uno dei sette quadratini di ridimensionamento del grafico verso il basso per diminuire progressivamente la riduzione del disturbo (applicare un grado più basso di correzione/spianamento al segmento specifico della gamma di tonalità). Ad esempio, trascinando solo il quadratino di ridimensionamento del grafico intermedio fino in fondo al grafico, i mezzitoni della gamma di tonalità corrente verranno completamente eliminati. Non è possibile trascinare i quadratini di ridimensionamento del grafico lateralmente.

6 Per eliminare completamente tutte le regolazioni del colore (praticamente rieseguendo le stesse operazioni in questa scheda), fare clic sul pulsante **Reimposta tutto**. Per eliminare le regolazioni del colore per l'intervallo cromatico corrente, fare clic sul pulsante **Reimposta corrente**.

7 Fare clic su **OK** per applicare la correzione.

Utilizzo del filtro di rimozione dell'aberrazione cromatica

L'aberrazione cromatica si verifica quando nel sistema di imaging, come ad esempio la fotocamera, vengono posizionati colori errati in alcuni punti all'interno dell'immagine. Nelle macchine fotografiche tradizionali, questo effetto in genere è causato da un difetto dell'obiettivo. Nelle fotocamere digitali l'aberrazione cromatica può essere causata da vari effetti:

- L'aberrazione dell'obiettivo intrinseca alle fotocamere, che causa sfocature ai bordi dell'immagine, spesso più comune in teleobiettivi e zoom.
- L'esposizione automatica della fotocamera, ovvero la modalità di valutazione dell'impostazione di esposizione corretta, che può causare l'abbagliamento del sensore.

- Il processo di correzione cromatica (in cui colori diversi vengono rilevati da elementi diversi del sensore della fotocamera e combinati in un unico pixel), che si verifica all'interno della fotocamera.
- A livello molto inferiore, la post-elaborazione (che comprende la rimozione degli artefatti, la rimozione del disturbo e la messa a fuoco), che si verifica all'interno della fotocamera.

Nelle foto digitali personalizzate, è possibile notare aberrazioni cromatiche nelle seguenti situazioni:

- Il cielo visto attraverso rami o foglie
- I bordi delle finestre interne in cui la luce chiara entra attraverso finestra
- Le foto notturne di fuochi artificiali o delle luci di una città
- Le foto di infissi con luce fluorescente o lampade con luci scoperte
- Il sole o il riflesso della luce sull'acqua
- I riflessi sulla cromatura
- I bordi di oggetti retroilluminati
- Le maglie bianche contro uno sfondo scuro

Il filtro Rimozione aberrazione cromatica di Paint Shop Pro consente di eliminare o ridurre questi tipi di difetti del colore.

Per utilizzare questo filtro:

1. Selezionere **Regola > Correzione fotografica > Aberrazione cromatica**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Correzione aberrazione cromatica.
   - **Nota**: Quando si utilizza questa finestra di dialogo, è molto importante che le finestre di anteprima destra e sinistra siano visibili. Verificare che il pulsante **Mostra/nascondi anteprime** sia attivo, ovvero appaia incassato.
2. Nella maggior parte dei casi, è necessario eseguire uno zoom di almeno il 200%, in modo da facilitare l'individuazione delle aree da correggere nella foto. Utilizzare i pulsanti **Zoom avanti** e **Zoom indietro** della finestra di dialogo, in base alle necessità.
3. Nella finestra di anteprima sinistra, trascinare il cursore per racchiudere l'area campionata, definendo l'area da correggere. Utilizzare il pulsante **Esplora** per visualizzare le parti nascoste dell'immagine e impostare un'area dell'immagine visualizzabile nella finestra di anteprima sinistra. Tenere presenti i seguenti punti:

- È possibile creare un massimo di dieci campioni. Se si sono identificati più di dieci campioni, applicare le correzioni, quindi riattivare l'effetto.
- Per ciascuna casella di esempio, viene visualizzato "Campione *n*" (in cui *n* è un numero compreso tra 1 e 10) nell'area Elenco di esempi situata al centro della finestra di dialogo. A sinistra di ciascun esempio elencato è presente un campione di colore, che indica la media dei colori per l'area campionata.
- Posizionare il cursore sul quadratino di ridimensionamento di un campione per ingrandirlo o ridurlo.
- Per eliminare un campione, fare clic su di esso, o sull'elenco di esempi corrispondente, quindi fare clic sul pulsante **Rimuovi** nella parte inferiore destra della finestra di dialogo. È inoltre possibile eliminare una casella di esempio trascinandone un angolo sull'angolo diagonalmente opposto, quindi rilasciando il pulsante del mouse quando i due angoli si incontrano.
- Per selezionare un campione specifico, fare clic sulla voce "Campione *n*" corrispondente nell'area Elenco di esempi.

4. L'impostazione **Intervallo** (situata a destra dell'area Elenco di esempi), consente di visualizzare l'intervallo cromatico del campione corrente. Nella casella di colore sopra all'impostazione Intervallo viene mostrata una rappresentazione grafica dell'intervallo. È possibile aumentare e diminuire il valore cromatico del campione corrente per applicare l'effetto all'intervallo di pixel da correggere.
5. Selezionare la casella di controllo **Mostra differenze** per visualizzare le aree dell'immagine in cui sarà applicato l'effetto. Le aree interessate verranno visualizzate nella finestra di anteprima destra come aree bianche sul nero. Più è chiara (bianca) l'immagine, maggiore sarà il grado di correzione applicato.
6. Se Mostra differenze è selezionato, fare clic sul pulsante **Prova automatica** o **Prova** per visualizzare in anteprima i risultati sull'immagine.

7 L'impostazione **Raggio**, situata a sinistra dell'area Elenco di esempi, indica l'aberrazione del campione. Il valore predefinito è 10. In genere, i valori nell'intervallo compreso tra 4 e 20 generano i risultati più soddisfacenti. I valori superiori a 0 sono utili sulle aree di campionamento che racchiudono le aberrazioni di abbagliamento del sensore. I valori inferiori a 10 sono utili per eliminare le aberrazioni di 1 o 2 pixel causate dalla correzione cromatica nonché quando si utilizza il filtro su immagini con meno di un megapixel. In genere, è consigliabile impostare il raggio sull'impostazione più piccola che consentirà di rimuovere effettivamente l'aberrazione.

8 Selezionare la casella di controllo **Risultato su nuovo livello** per creare automaticamente un nuovo livello raster (a condizione che si faccia clic su OK per applicare le correzioni) sul quale verrà salvata l'immagine corretta. Si tratta di un modo utile per proteggere l'immagine originale non modificata su un proprio livello.
Se questa casella di controllo non viene selezionata, le correzioni verranno applicate sullo stesso livello dell'immagine originale.

9 Fare clic su **OK** per applicare le correzioni.

Applicazione del filtro a selezioni o livelli

È possibile limitare il numero di correzioni errate creando una selezione e quindi applicando questo filtro. È inoltre possibile utilizzare questo filtro su livelli di immagine separati.

Utilizzo del filtro Flash riempimento

Uno dei problemi più comuni nella fotografia è relativo alla luce. Nelle foto scattate in condizioni di luce molto chiara, spesso i dettagli nelle aree in ombra sono minimi poiché le aree più chiare non vengono sovresposte. Il filtro Flash riempimento consente di schiarire le aree più scure e sottoesposte della foto. Se lo sfondo della foto è troppo scuro oppure vi è troppa differenza tra le aree chiare e quelle scure, questo filtro è utile per correggere il problema.

Accesso e utilizzo del filtro

1 Selezionare **Regola > Correzione fotografica > Flash riempimento**.

2 Utilizzare il valore **Intensità** per stabilire quando schiarire le aree più scure.

Utilizzo del filtro Flash riempimento insieme al filtro Controluce

Possono verificarsi situazioni in cui la foto presenta sia aree troppo scure che aree troppo chiare. In tal caso, utilizzare il filtro Flash riempimento sulla foto e quindi il filtro Controluce.

Utilizzo del filtro Controluce

Un altro problema comune nella fotografia è relativo alla presenza di troppa luce di sfondo nelle foto, che praticamente comporta lo scolorimento dell'intera immagine. Un problema simile si verifica nelle foto con troppo flash sul soggetto. Il filtro Controluce consente di scurire le aree chiare e sovresposte della foto.

Accesso e utilizzo del filtro

1. Selezionare **Regola > Correzione fotografica > Controluce**.
2. Utilizzare il valore **Intensità** per stabilire quando scurire le aree più chiare.

Utilizzo del filtro Controluce insieme al filtro Flash riempimento

Possono verificarsi situazioni in cui la foto presenta sia aree troppo chiare che aree troppo scure. In tal caso, utilizzare il filtro Controluce sulla foto e quindi il filtro Flash riempimento.

Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione

Colore, contrasto e saturazione hanno l'effetto maggiore sulla percezione della qualità della foto. Se i colori sono sbiaditi o il contrasto è basso, l'aspetto della foto non sarà soddisfacente.

Le funzioni di regolazione di Paint Shop Pro consentono di modificare i componenti di base del colore: tonalità, saturazione e luminanza. La tonalità è il colore, come ad esempio, il rosso o il giallo, la saturazione è la brillantezza del colore, mentre la luminanza è l'intensità di luce del colore.

Informazioni sui colori

Per ulteriori informazioni sulle qualità dei colori, vedere "Informazioni di base sui colori e modelli di colore" a pagina 277.

Eseguire le regolazioni nell'ordine seguente:

- Per la maggior parte delle fotografie, regolare prima il colore, quindi il contrasto. La regolazione del contrasto può causare la perdita di dati dell'immagine necessari per la regolazione del colore.
- Per le immagini estremamente scure o chiare, regolare prima il contrasto per rendere i colori più visibili, quindi il colore. Se necessario, regolare nuovamente il contrasto.
- Infine regolare la saturazione.

Ogni regolazione di colore, contrasto e saturazione può essere eseguita automaticamente o manualmente. Per le regolazioni automatiche, è sufficiente definire alcune impostazioni e il resto verrà eseguito automaticamente. Per le regolazioni manuali, è necessario analizzare la fotografia e determinare le regolazioni necessarie.

Regolazione di immagini in scala di grigi

Poiché le fotografie in scala di grigi e in bianco e nero non presentano colori, è possibile regolarne solo il contrasto. Vedere "Miglioramento del contrasto" a pagina 117.

Nota
Quando si correggono fotografie a colori, è consigliabile iniziare con le regolazioni automatiche e verificare se il risultato è soddisfacente. Se la foto non è soddisfacente, utilizzare le regolazioni manuali.

Correzione fotografica in un passaggio

Utilizzare il comando Correzione fotografica in un passaggio per regolare automaticamente il bilanciamento del colore, il contrasto, la nitidezza, la saturazione, lo spianamento dei bordi e la messa a fuoco di un'immagine.

Per eseguire la correzione fotografica in un passaggio:

- Selezionare **Regola > Correzione fotografica in un passaggio** oppure.
- Nella barra degli strumenti Fotoritocco fare clic su **Correzione fotografica in un passaggio**.

  Nota: per visualizzare la barra degli strumenti Fotoritocco, selezionare **Visualizza > Barre degli strumenti > Fotoritocco**.

Correzione delle distorsioni di un'immagine

Gli obiettivi possono causare distorsioni nelle fotografie. Tali distorsioni sono maggiormente frequenti nelle fotografie scattate con un grandangolo, nei primi piani ottenuti con fotocamere con focale fissa e nelle fotografie scattate con obiettivi di scarsa qualità, ad esempio le macchine fotografiche usa e getta.

Nota

- I comandi Correzione distorsione a barile e Correzione distorsione fisheye possono essere applicati solo alle immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi. Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- È necessario correggere le distorsioni causate dall'obiettivo prima di ritagliare l'immagine. Per poter eseguire la correzione delle distorsioni correttamente, l'asse dell'obiettivo della fotocamera deve coincidere con il centro dell'immagine.

Correzione delle distorsioni a barile

Un'immagine che presenta una distorsione a barile appare schiacciata verso l'esterno al centro. Le linee che dovrebbero essere rette sono curve.

Per correggere una distorsione a barile:

1. Scegliere **Regola > Correzione fotografica > Correzione distorsione a barile**.
2. Impostare l'**intensità** della correzione. Modificare il valore fino a quando la distorsione non scompare. Individuare le linee curve nell'immagine e regolare il valore dell'intensità fino a quando non diventano rette. Man mano che si modifica tale valore, l'immagine viene ridimensionata.
3. **Mantieni scala centrale** Indica se la scala del centro dell'immagine rimane invariata o viene modificata. Se si seleziona questa casella di controllo, alcuni pixel vengono aggiunti o rimossi dall'immagine. Se non si desidera modificare la dimensione dell'immagine o del livello, deselezionare la casella di controllo.

   Nota: se l'opzione Mantieni scala centrale è selezionata, nell'immagine modificata vengono visualizzate le modifiche apportate nella casella di gruppo **Dimensioni del risultato**.
4. Fare clic su **OK**.

Correzione delle distorsioni fisheye

Un'immagine che presenta una distorsione fisheye è come se fosse stata incollata su una sfera o gonfiata come un palloncino. Le linee che dovrebbero essere rette sono curve e i bordi dell'immagine appaiono compressi.

Per correggere una distorsione fisheye:

1 Scegliere **Regola > Correzione fotografica > Correzione distorsione fisheye**.

2 Regolare l'immagine mediante le seguenti opzioni:

Campo visivo Intensità della correzione. Modificare il valore fino a quando la distorsione non scompare.

Mantieni scala centrale Indica se la scala del centro dell'immagine rimane invariata o viene modificata. Se si seleziona questa casella di controllo, alcuni pixel vengono aggiunti o rimossi dall'immagine. Se non si desidera modificare la dimensione dell'immagine o del livello, deselezionare la casella di controllo.

Nota: se l'opzione Mantieni scala centrale è selezionata, nell'immagine modificata vengono visualizzate le modifiche apportate nella casella di gruppo **Dimensioni del risultato**.

Correzione delle distorsioni a cuscino

Un'immagine che presenta una distorsione a cuscino appare schiacciata verso l'interno al centro. Le linee che dovrebbero essere rette sono curve.

Per correggere una distorsione a cuscino:

1 Scegliere **Regola > Correzione fotografica > Correzione distorsione a cuscino**.

2 Regolare l'immagine mediante le seguenti opzioni:

Intensità della correzione: modificare il valore fino a quando la distorsione non scompare. Individuare le linee curve nell'immagine e regolare il valore dell'intensità fino a quando le curve non diventano rette. Man mano che si modifica tale valore, l'immagine viene ridimensionata.

Mantieni scala centrale Indica se la scala del centro dell'immagine rimane invariata o viene modificata. Se si seleziona questa casella di controllo, alcuni pixel vengono aggiunti o rimossi dall'immagine. Se non si desidera modificare la dimensione dell'immagine o del livello, deselezionare la casella di controllo.

Nota: se l'opzione Mantieni scala centrale è selezionata, nell'immagine modificata vengono visualizzate le modifiche apportate nella casella di gruppo **Dimensioni del risultato**.

3 Fare clic su **OK**.

Miglioramento dei colori

Per migliorare le fotografie, regolare prima i colori. Tipi di illuminazione, attrezzature fotografiche e metodi di elaborazione delle fotografie differenti possono causare la presenza di colori errati nelle immagini. Inoltre, le immagini acquisite tramite scanner e le immagini scaricate da una fotocamera digitale possono presentare tendenze cromatiche non naturali.

Nota
I comandi Bilanciamento automatico del colore e Correzione scolorimento possono essere applicati solo alle immagini a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Bilanciamento automatico dei colori

Per ottenere colori dall'aspetto naturale e rimuovere le tendenze cromatiche dall'immagine, utilizzare il comando Bilanciamento automatico del colore. Questo comando è più adatto alla correzione di immagini contenenti diversi colori, anziché di immagini che presentano variazioni di un solo colore. È possibile applicare il comando a un'intera immagine o a parte di essa.

Per bilanciare i colori automaticamente:

1. Scegliere **Regola > Bilanciamento automatico del colore**.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. Impostare l'**intensità** della correzione per l'immagine, da 1 (minima) a 100 (massima). Iniziare da 30 e regolare l'intensità fino a quando l'immagine non assume l'aspetto più naturale.
4. Se l'immagine presenta una forte tendenza cromatica (un particolare colore aggiunto a tutti i colori dell'immagine), selezionare la casella di controllo **Rimuovi tendenza cromatica** per eliminare il difetto.

5 Nella casella di gruppo **Temperatura dell'illuminante** regolare la temperatura dell'illuminante dell'immagine da tonalità più calde (arancioni) a tonalità più fredde (blu). Immettere un valore o trascinare il dispositivo di scorrimento. Con l'impostazione predefinita (6500 K) viene prodotto l'effetto di una fotografia scattata alla luce del sole. Le fotografie scattate in ambienti chiusi tendono all'arancione, mentre quelle scattate all'aperto con una luce solare intensa tendono al blu. Regolare il valore per ottenere l'effetto desiderato o fino a quando i colori non assumono un aspetto naturale. Se i colori non migliorano, la regolazione potrebbe non essere necessaria.

6 Fare clic su **OK**.

Utilizzo dei colori di origine e di destinazione per correggere i colori manualmente

Se è molto importante ottenere con precisione un determinato colore, utilizzare il comando Correzione manuale del colore. Nell'immagine selezionare il colore da correggere (colore di origine), quindi selezionare il colore che si desidera ottenere (colore di destinazione). Per il colore di destinazione è possibile scegliere un colore predefinito, un colore specifico o un colore da un'altra immagine. In Paint Shop Pro vengono quindi regolati tutti i colori dell'immagine, o della parte selezionata, in base alla transizione dal colore di origine a quello di destinazione.

Utilizzare questo comando se l'immagine presenta toni di carnagione che è necessario correggere o se si desidera ottenere un determinato colore con precisione. Questo metodo di regolazione è adatto anche per le immagini con colori complessivamente sbagliati.

È possibile applicare il comando a un'intera immagine o a parte di essa.

Per utilizzare la finestra di dialogo Correzione manuale del colore:

1 Scegliere **Regola > Bilanciamento colore > Correzione manuale del colore**.

2 Nella finestra di anteprima destra centrare l'area contenente il colore di origine. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.

Nota: scorrere l'immagine utilizzando la finestra di anteprima destra e selezionare il colore di origine in quella sinistra.

3 Definire il colore di **origine** nella finestra di anteprima sinistra mediante uno dei seguenti metodi:

- Fare clic una volta per selezionare un pixel singolo. Eseguire lo zoom avanti per accertarsi di avere selezionato il colore corretto.
- Fare clic e trascinare per selezionare un'area rettangolare.
- Per selezionare un'area dalla forma irregolare, selezionare la casella di controllo **Selezione a mano libera**, quindi fare clic e trascinare il puntatore sull'immagine.

Per modificare la selezione, fare clic sul pulsante **Cancella** o effettuare una selezione diversa.

Scegliere un'area costituita prevalentemente da un solo colore. Non occorre effettuare una selezione eccessivamente precisa perché, per determinare il colore di origine, viene calcolata la media dei pixel dell'area selezionata.

Quando si seleziona il colore di origine, esso viene visualizzato nella casella di colore **Origine**.

4 Scegliere il colore di **destinazione** mediante uno dei seguenti metodi:

Caselle di colore Origine e Destinazione

- Per scegliere una categoria di Colore di destinazione predefinito, selezionare l'opzione **Colore di destinazione predefinito**, scegliere una categoria di colori dall'elenco, quindi scegliere un colore all'interno della categoria. Vedere "Scelta di categorie di colori" a pagina 114.
- Per scegliere un colore nella finestra di dialogo Colore, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella di colore **Destinazione**. Vedere "Selezione dei colori" a pagina 259.
- Per scegliere uno dei colori utilizzati di recente, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella di colore **Destinazione**.
- Per scegliere un colore da un'immagine aperta, spostare il cursore sull'immagine fino a quando non si trasforma in un contagocce, quindi fare clic sul colore desiderato.
- Per scegliere un colore in base ai valori di tonalità, saturazione e luminanza (HSL), selezionare l'opzione **Manuale**, quindi specificare i valori.

Selezionare i colori di destinazione manualmente specificando i valori di tonalità, saturazione e luminanza.

Quando si seleziona il colore di destinazione, esso viene visualizzato nella casella di colore **Destinazione**.

5 Se si utilizza l'opzione **Colore di destinazione predefinito** o si è selezionato un colore di origine nella casella di colore **Destinazione**, impostare le opzioni seguenti:

Mantieni luminanza Selezionare questa casella di controllo per mantenere la luminanza del colore di origine nell'immagine corretta. Deselezionare la casella di controllo per far sì che la luminanza dell'immagine corretta corrisponda alla luminanza del colore di destinazione.

Mantieni saturazione Selezionare questa casella di controllo per mantenere la saturazione del colore di origine nell'immagine corretta. Deselezionare la casella di controllo per far sì che la saturazione dell'immagine corretta corrisponda alla saturazione del colore di destinazione.

6 Fare clic su **OK**.

Mantenimento di luminanza e saturazione

Se si selezionano le opzioni Mantieni luminanza e Mantieni saturazione e i colori di origine e destinazione presentano tonalità simili, l'immagine regolata potrebbe non apparire molto diversa. Deselezionare una o entrambe le opzioni.

Per ottenere il colore di destinazione in modo esatto, deselezionare Mantieni luminanza e Mantieni saturazione.

Scelta di categorie di colori

Le categorie di colori predefinite contenute nella finestra di dialogo Correzione manuale del colore comprendono una serie di colori utilizzati frequentemente. Molti di essi sono chiamati "colori di memoria", perché l'utente li ricordano bene e si accorgono se non hanno un aspetto naturale. Esempi tipici sono le tonalità della carnagione e i colori del cielo. Le categorie di colori di memoria disponibili sono: Bevande, Fogliame, Frutta, Erbe, Grigi, Colori di capelli, Metalli, Toni della carnagione, Cielo, Cibi vari, Verdura, Acqua ed Essenze.

Vi sono altre categorie che potrebbero risultare utili per la definizione dei colori di destinazione per le fotografie:

Colori puri Colori principali sulla ruota dei colori (ad esempio rosso, arancione, giallo).

Standard Gruppo di colori che consente di apportare modifiche molto lievi alle tonalità. Quando si seleziona un colore di origine, nel campo Colore predefinito più simile sopra all'elenco viene visualizzato il numero del colore che più si avvicina al colore selezionato nella categoria Standard.

Per correggere un'immagine mediante i colori standard:

1 Scegliere **Regola > Bilanciamento colore > Correzione manuale del colore**.

2 Fare clic nella finestra di anteprima sinistra per selezionare un colore di origine.

3 Selezionare l'opzione **Colore di destinazione predefinito**.

4 Dall'elenco sottostante scegliere **Standard**.

Nel campo **Colore predefinito più simile** sopra all'elenco viene visualizzato il colore standard che più si avvicina al colore di origine. Fare clic sulla casella **Colore** a destra dell'elenco e scorrere per visualizzare il colore.

5 Modificare il colore di destinazione mediante uno dei seguenti metodi:

- Per modificare lievemente tutte le tonalità dell'immagine, nell'elenco **Colore di destinazione predefinito** scegliere un colore simile al colore corrente.
- Per modificare notevolmente tutte le tonalità dell'immagine, nell'elenco **Colore di destinazione predefinito** scegliere un colore piuttosto diverso dal colore corrente.
- **Mantieni luminanza** Selezionare questa casella di controllo per mantenere la luminanza del colore di origine nell'immagine corretta. Deselezionare la casella di controllo per far sì che la luminanza dell'immagine corretta corrisponda alla luminanza del colore di destinazione.
- **Mantieni saturazione** Selezionare questa casella di controllo per mantenere la saturazione del colore di origine nell'immagine corretta. Deselezionare la casella di controllo per far sì che la saturazione dell'immagine corretta corrisponda alla saturazione del colore di destinazione.

Utilizzo dei grigi per regolare i colori

Analogamente al comando Bilanciamento automatico del colore, il comando Bilanciamento grigi consente di correggere i colori delle immagini, tramite un algoritmo matematico diverso.

Il presupposto per il funzionamento di questo comando è che la media di tutti i colori dell'immagine sia neutra. Sebbene vi sia una certa approssimazione per alcune immagini complesse, questo non è vero per tutte le immagini, come ad esempio, un'immagine dominata da un cielo azzurro. È quindi necessario determinare caso per caso se il comando è adatto per l'immagine in questione.

Per impostazione predefinita, il comando Bilanciamento grigi consente di eseguire il bilanciamento in modo che gli oggetti neutri presentino componenti uguali di rosso, verde e blu. Quando viene visualizzato in un monitor del computer standard, questo valore corrisponde a una temperature dei colori di circa 6500 K. Il comando Bilanciamento grigi consente di simulare altre temperature dei colori relative a 6500 K, regolando il comando Temperatura dell'illuminante su valori più alti (per produrre neutri più freddi con più componenti blu e componenti rossi e verdi ridotti) o su valori più bassi (per produrre neutri più caldi con meno componenti blu e componenti rossi e versi maggiori).

Quando *non* utilizzare la correzione dei grigi

Questo tipo di correzione del colore potrebbe non dare risultati soddisfacenti con:

- Scene molto semplici con pochi colori.
- Immagini con una gamma di tonalità limitata (ad esempio con prevalenza di blu).
- Immagini semplici create con il computer.

Per correggere i colori mediante la finestra di dialogo Grigi:

1. Scegliere **Regola > Bilanciamento colore > Bilanciamento grigi**.

   Nella finestra di anteprima destra vengono visualizzati i colori dell'immagine corretti automaticamente mediante l'algoritmo dei grigi.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. Nella casella di gruppo **Temperatura dell'illuminante** immettere un valore o trascinare il dispositivo di scorrimento per regolare la temperatura dell'illuminante dell'immagine da tonalità più calde (arancioni) a tonalità più fredde (blu). Con l'impostazione predefinita (6500 K) viene prodotto l'effetto di una fotografia scattata alla luce del sole. Le fotografie scattate in ambienti chiusi tendono all'arancione, mentre quelle scattate all'aperto con una luce solare intensa tendono al blu. Regolare il valore per ottenere l'effetto desiderato o fino a quando i colori non assumono l'aspetto più naturale.
4. Fare clic su **OK**.

Correzione delle immagini scolorite

Con il passare del tempo e l'esposizione agli agenti atmosferici, soprattutto alla luce, le tinte di una fotografia scoloriscono. I colori diventano meno intensi, l'immagine acquisisce una tendenza cromatica non richiesta e il contrasto viene ridotto. Utilizzare il comando Correzione scolorimento per ripristinare il colore e il contrasto delle immagini fotografiche scolorite. È possibile applicare il comando a un'intera immagine o a parte di essa.

Profondità colore

Il comando Correzione scolorimento può essere applicato solo alle immagini a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Il comando Correzione scolorimento consente di regolare facilmente sia il colore che il contrasto in un'unica operazione. Se l'immagine risultante non è soddisfacente, potrebbe essere necessario apportare altre correzioni. Provare ad applicare i tre comandi di regolazione automatica disponibili nei sottomenu del menu Regola nel seguente ordine: Bilanciamento automatico del colore, Aumento automatico del contrasto, Aumento automatico della saturazione.

Fotografie in bianco e nero scolorite

Le fotografie in bianco e nero non contengono colori che è possibile correggere. Per ritoccare una fotografia scolorita, utilizzare il comando Aumento automatico del contrasto. Vedere "Aumento automatico del contrasto" a pagina 118.

Per utilizzare la correzione dello scolorimento:

1. Scegliere **Regola > Bilanciamento colore > Correzione scolorimento**.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. In **Valore di correzione** specificare prima 45 e regolare quindi il valore fino a quando l'immagine non assume l'aspetto più naturale.

   Nota: utilizzare il valore minimo che consente di ottenere un risultato soddisfacente. Se si applica una correzione eccessiva, le aree che presentano alte luci e ombre potrebbero perdere i dettagli e gli oggetti potrebbero miscelarsi gli uni con gli altri.
4. Fare clic su **OK**.

Miglioramento del contrasto

La scala dei toni (contrasto) di un'immagine rappresenta la distribuzione dei valori di luminanza ed è una combinazione tra luminosità e contrasto.

La luminosità di un'immagine è relativa alla sensazione complessiva ottenuta quando si visualizza l'immagine. Se la maggior parte dei toni è estesa, l'immagine sarà troppo chiara. Se la maggior parte dei toni è ridotta, l'immagine sarà troppo scura. La regolazione della luminosità tende quindi a spostare il valore dei toni verso l'alto (per schiarire l'immagine) o verso il basso (per scurirla).

Il contrasto di un'immagine è relativo all'intervallo occupato dai toni. Se la maggior parte dei toni in un'immagine è simile, l'immagine avrà un contrasto basso e apparirà "piatta". Se i toni sono distribuiti uniformemente sulla scala, il contrasto sarà alto. Di conseguenza la regolazione del contrasto consentirà di distribuire i toni verso l'esterno (aumentando il contrasto) o di comprimerli insieme (diminuendo il contrasto).

In Paint Shop Pro sono disponibili vari comandi utili per regolare la luminosità e il contrasto delle immagini. Per visualizzare un elenco di comandi disponibili, aprire **Regola > Luminosità e contrasto**.

Nota: Il comando Aumento automatico del contrasto può essere applicato solo a immagini a 16,8 milioni di colori o nella scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Aumento automatico del contrasto

Il comando Aumento automatico del contrasto è utile per migliorare la distribuzione dei toni dell'immagine e si adatta automaticamente al contenuto dei toni di ciascuna immagine. Di conseguenza, è più efficace utilizzarlo senza effettuare selezioni, in modo che l'intera gamma di toni sia disponibile per l'analisi.

> **Nota:** se si applica il comando solo a una parte dell'immagine, la regolazione del contrasto potrebbe risultare meno efficace, perché non tutti i dati dell'immagine sono disponibili.

Per regolare automaticamente il contrasto:

1. Selezionare **Regola > Aumento automatico del contrasto**.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. Regolare la **polarizzazione** (luminosità) della correzione: **Più chiara**, **Neutra** o **Più scura**.
4. Regolare l'**intensità** della correzione: **Normale** o **Leggera**.
5. Regolare l'**aspetto** della correzione:
   Piatto (lieve differenza tra le aree chiare e scure)
   Naturale (differenza media tra le aree chiare e scure)
   Accentuato (notevole differenza tra le aree chiare e scure).
6. Fare clic su **OK**.

Miglioramento della nitidezza delle immagini

Il miglioramento della nitidezza costituisce la fase finale della correzione delle immagini. Per migliorare la nitidezza e il contrasto delle immagini, utilizzare i comandi Nitidezza e Metti a fuoco.

Nota
I comandi Nitidezza, Metti a fuoco e Bordo possono essere applicati solo alle immagini a 16,8 milioni di colori o nella scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Accentuazione dei bordi e delle aree di contrasto

Utilizzare gli effetti bordo per accentuare i bordi e le aree di contrasto. Per ulteriori informazioni sugli effetti bordo, vedere "Applicazione degli effetti bordo" a pagina 242.

Miglioramento della nitidezza di un'immagine

Il comando Nitidezza consente di conferire all'immagine un aspetto molto ben definito in modo da fare risaltare gli oggetti. Questo comando consente di aggiungere un senso di profondità e nitidezza all'immagine. Inoltre rende più nitide le immagini indistinte, vaghe o leggermente sfocate.

Per migliorare la nitidezza delle immagini:

1. Verificare che l'immagine non contenga alcuna selezione. Se necessario, scegliere **Selezione > Nessuna selezione**. Il comando Nitidezza non è disponibile se l'immagine contiene una selezione.
2. Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Nitidezza**.
3. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
4. In **Intensità dell'effetto** specificare il valore più piccolo che consente di ottenere un risultato soddisfacente.
5. Fare clic su **OK**.

Miglioramento del contrasto delle immagini

In Paint Shop Pro sono presenti diversi comandi che consentono di migliorare l'immagine aumentando il contrasto di pixel adiacenti:

Metti a fuoco e Accentua messa a fuoco Consentono di mettere a fuoco l'immagine e di renderla più nitida aumentando il contrasto tra pixel adiacenti nelle aree che presentano notevoli contrasti di colore, generalmente ai bordi degli oggetti. Il comando Accentua messa a fuoco consente di ottenere un contrasto maggiore rispetto al comando Metti a fuoco. Entrambi i comandi vengono applicati automaticamente all'immagine.

Maschera di contrasto Consente di rendere più nitidi i bordi dell'immagine che presentano contrasti medi o elevati, senza aumentare il disturbo. Questo comando consente di individuare i pixel adiacenti caratterizzati da valori di luminanza diversi da quelli specificati e di aumentare il contrasto del valore specificato. Generalmente questo comando viene utilizzato per le correzioni di colore professionali.

Per utilizzare il comando Metti a fuoco o Accentua messa a fuoco:

Selezionare **Regola > Messa a fuoco > Metti a fuoco** o **Regola > Messa a fuoco > Accentua messa a fuoco**.

Per utilizzare la finestra di dialogo Maschera di contrasto:

1. Selezionare **Regola > Messa a fuoco > Maschera di contrasto**.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. Migliorare il contrasto dell'immagine mediante le seguenti opzioni:

   Raggio Numero di pixel da regolare intorno a ogni bordo. A seconda dell'immagine, un valore compreso tra 0,5 e 2 fornisce i risultati migliori. Un valore inferiore consente di migliorare il contrasto solo dei pixel del bordo, mentre con un valore superiore viene condizionata una banda più larga di pixel. L'effetto è molto meno visibile nelle immagini stampate che in quelle a video, perché un raggio ridotto (ad esempio di 1 pixel) rappresenta un'area più piccola in un'immagine stampata con risoluzione elevata. Pertanto si consiglia di utilizzare valori bassi per le immagini a video e valori alti per le immagini stampate con risoluzione elevata.

   Intensità Quantità di aumento del contrasto nei pixel dell'immagine. Iniziare con un valore basso e aumentarlo gradualmente.

   Ritaglio Differenza dei valori di luminanza che deve caratterizzare i pixel adiacenti affinché ne venga migliorato il contrasto.
4. Fare clic su **OK**.

Miglioramento della saturazione

Una volta regolati I toni dell'immagine mediante il comando Aumento automatico del contrasto, regolare la saturazione. La saturazione indica la quantità relativa di intensità del colore. Nel caso di un colore molto saturo, come ad esempio l'arancione chiaro, man mano che si riduce la saturazione (mantenendo inalterate tonalità e luminanza), il colore arancione diventa brunastro, quindi beige e infine grigio neutro intermedio (dopo che la saturazione è stata impostata completamente fino a zero). Riducendo la saturazione, il colore si scolorisce, mantenendo solo il componente nella scala dei grigi. I colori beige e malva sono colori con una saturazione abbastanza bassa perché sono praticamente naturali con un piccolo tocco di colore. Il rosso mela e il giallo banana sono colori con elevata saturazione. In genere, la saturazione è la misura della differenza di un colore dal grigio neutro della stessa luminosità.

Per le immagini digitali, l'aumento della saturazione può conferire all'immagine un colore brillante e vivace, mentre una saturazione troppo bassa distorce i colori come i toni della carnagione.

In Paint Shop Pro sono disponibili vari comandi utili per regolare la saturazione delle immagini. Per visualizzare un elenco di comandi disponibili, aprire **Regola > Saturazione e tonalità**.

Aumento automatico della saturazione

Il comando Aumento automatico della saturazione è utile per migliorare la saturazione dell'immagine e si adatta automaticamente al contenuto di colori di ciascuna immagine. Di conseguenza, è più efficace utilizzarlo senza effettuare selezioni, in modo che l'intero intervallo cromatico sia disponibile per l'analisi.

Nota

- Questo comando può essere applicato solo a immagini a 16,8 milioni di colori o a scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.
- Se si applica il comando solo a una selezione, anziché all'intera immagine, la regolazione della saturazione potrebbe risultare meno efficace, perché non tutti i dati dell'immagine sono disponibili.
- Questo comando non ha alcun effetto sulle immagini in scala di grigi, poiché non contengono colori, ma può essere applicato invece alle immagini con tonalità seppia o duotone.

Per aumentare automaticamente la saturazione:

1. Selezionare **Regola > Aumento automatico della saturazione**.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine, come ad esempio un volto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. Impostare la **polarizzazione** (ovvero la saturazione complessiva) sulla saturazione di destinazione desiderata. La saturazione verrà regolata automaticamente, in modo che corrisponda alla destinazione.
4. Impostare l'**intensità** della correzione su **Debole**, **Normale** o **Forte.**
5. Selezionare la casella di controllo **Toni della carnagione**, se necessario. Quando questa casella di controllo è selezionata, l'algoritmo di regolazione della saturazione viene modificato, in modo da generare toni della carnagione più naturali.
6. Fare clic su **OK** per applicare la correzione.

Rimozione dei difetti e del disturbo di un'immagine

Talvolta le immagini presentano dei difetti chiamati disturbo. Si tratta di grani neri, bianchi o colorati le cui dimensioni variano da molto piccole a relativamente grandi o di un disturbo diffuso che conferisce alle superfici un aspetto granuloso. I comandi relativi al disturbo di Paint Shop Pro consentono di rimuovere tali difetti dalle immagini. Prima di decidere quale comando utilizzare, è necessario determinare il tipo di disturbo presente nell'immagine.

Nota
Questi comandi possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori o a scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Rimozione di grani a un solo pixel

Per rimuovere i grani a un solo pixel, che generalmente sono bianchi o neri, utilizzare il comando Elimina imperfezioni. Questo comando consente di analizzare la luminosità di ogni pixel e di confrontarla con quella dei pixel circostanti per determinare se il pixel debba essere rimosso.

Per rimuovere i grani a un solo pixel da un'immagine:

1. Selezionare l'area contenente i grani.
2. Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Elimina imperfezioni**. I grani vengono rimossi dall'area selezionata.

Rimozione di grani neri o bianchi composti da più pixel

Il comando Filtro sale e pepe consente di rimuovere i grani neri o bianchi composti da più pixel, come quelli causati dalla polvere presente sulla pellicola. Questo comando consente di confrontare un'area di pixel con i pixel circostanti e di modificare l'area contenente il grano in modo che corrisponda ai pixel circostanti.

Per rimuovere i grani composti da più pixel:

1. Selezionare l'area contenente i grani. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Filtro sale e pepe**.
3. Definire la regolazione mediante le seguenti opzioni:

   Dimensione grano La dimensione minima in pixel del grano più grande che è possibile rimuovere completamente. Il valore è sempre un numero dispari.

   Sensibilità ai grani Il grado di differenza che un'area deve presentare rispetto ai pixel circostanti per essere considerata un grano.
4. Selezionare la casella di controllo **Includi i grani di dimensioni minori** per far sì che tutti i grani con una dimensione inferiore vengano rimossi. Se si seleziona questa opzione, generalmente si ottengono risultati ottimali.
5. Selezionare o deselezionare la casella di controllo **Azione aggressiva** per impostare un'intensità di correzione normale (opzione deselezionata) o forte (opzione selezionata).
6. Fare clic su **OK**.

Rimozione del disturbo conservando i dettagli dei bordi

Esecuzione di una selezione

È possibile applicare il comando Spiana e preserva bordi a una selezione o a un'immagine. Se viene applicato a una selezione, il comando è più veloce ed efficace.

Il comando Spiana e preserva bordi consente di rimuovere il disturbo da un'immagine senza perdere i dettagli dei bordi. Questo comando consente di individuare i dettagli, quali i bordi degli oggetti, e di conservarli, uniformando al contempo le aree tra i bordi.
Ad esempio, è possibile conservare i contorni delle caratteristiche del volto rimovendo una carnagione che presenta macchie.

Il comando Spiana e preserva bordi consente inoltre di ridurre al minimo la grana della pellicola.

Per rimuovere il disturbo conservando i dettagli dei bordi:

1. Selezionare l'area contenente il disturbo.
2. Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Spiana e preserva bordi**.
3. In **Valore di spianamento** modificare il valore fino a quando non si ottiene una regolazione soddisfacente. Scegliere il valore di spianamento più piccolo che consente di rimuovere i grani conservando i dettagli dell'immagine.
4. Fare clic su **OK**.

Rimozione di piccole aree di disturbo

Il comando Filtro medio consente di rimuovere piccoli grani casuali o aree di disturbo nettamente diversi dall'area circostante. Inoltre è possibile utilizzare il comando per rimuovere grani colorati a un solo pixel.

Il comando Filtro medio consente di regolare l'intensità di ogni pixel dell'immagine in base all'intensità media dei pixel circostanti. L'intensità media è data dal valore intermedio (non dalla media) dell'intervallo di valori.

Per conservare i bordi degli oggetti, vengono regolati i pixel che sono molto diversi da quelli circostanti, anziché i pixel simili a quelli circostanti. È possibile specificare il numero di pixel circostanti da utilizzare per il calcolo. Se si specifica un numero elevato, viene rimossa una maggiore quantità di disturbo e di conseguenza vengono persi più dettagli.

Per rimuovere piccole aree di disturbo:

1. Selezionare l'area contenente il disturbo.
2. Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Filtro medio**.
3. In **Apertura del filtro** specificare il numero di pixel circostanti da utilizzare per il calcolo dell'intensità media di ogni pixel. Il filtro è sempre costituito da un numero dispari di pixel. Per conservare i dettagli dell'immagine, specificare il filtro più piccolo che consente di rimuovere il disturbo.

   Per i grani colorati a un solo pixel, impostare il filtro su 3.
4. Fare clic su **OK**.

Rimozione del disturbo conservando i dettagli della trama

Esecuzione di una selezione

È possibile applicare il comando Spiana e preserva trama a una selezione o a un'immagine. Se viene applicato a una selezione, il comando è più veloce ed efficace.

Il comando Spiana e preserva trama consente di rimuovere il disturbo o i grani da un'immagine conservando i dettagli della trama. Questo comando consente di analizzare i pixel dell'immagine per determinare se le aree da essi costituite sono piane o presentano una trama. Le aree che presentano una trama vengono conservate (vengono effettuate poche regolazioni del disturbo), mentre dalle aree piane viene rimosso il disturbo. Ad esempio, le trame che caratterizzano i capi di abbigliamento potrebbero venire conservate, mentre il disturbo presente in un'area diversa, come il volto di una persona, viene rimosso.

Per rimuovere il disturbo conservando i dettagli della trama:

1. Selezionare l'area contenente il disturbo.
2. Selezioanre **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Spiana e preserva trama**.
3. In **Valore di correzione** impostare un valore per l'intensità della correzione. Se si imposta un valore basso, viene rimossa una piccola quantità di disturbo, ma le aree con trama vengono conservate. Se si imposta un valore alto, viene rimossa una quantità maggiore di disturbo, ma le aree con trama potrebbero non venire conservate interamente.
4. Fare clic su **OK**.

Attenuazione dell'immagine

Sono disponibili tre comandi di attenuazione: Fuoco diffuso, Attenua, Accentua attenuazione. Il comando Attenua consente di applicare una sfocatura uniforme all'immagine. Il comando Accentua attenuazione consente di applicare l'attenuazione con maggiore intensità. Il comando Fuoco diffuso consente di conferire all'immagine l'aspetto che avrebbe se fosse stata scattata con una fotocamera dotata di filtro a fuoco diffuso.

Per utilizzare i comandi Attenua e Accentua attenuazione, scegliere **Regola > Morbidezza**, quindi **Attenua** o **Accentua attenuazione**.

Per utilizzare il comando Fuoco diffuso:

1. Selezionare **Regola > Morbidezza > Fuoco diffuso** per aprire la finestra di dialogo.
2. Nella finestra di anteprima centrare una parte importante dell'immagine. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.
3. In **Morbidezza** impostare un valore percentuale per specificare l'intensità della correzione. Se si imposta un valore basso, l'immagine viene attenuata lievemente. Se si imposta un valore alto, l'immagine presenta un effetto di sfocatura.
4. In **Importanza del bordo** impostare un valore percentuale per specificare l'intensità della correzione. Se si imposta un valore basso, i bordi dell'immagine vengono attenuati. Se si imposta un valore alto, i dettagli dei bordi vengono conservati.
5. Per attenuare le aree luminose sullo sfondo dell'immagine, selezionare la casella di controllo **Includi luce diffusa**.
6. In **Valore** impostare un valore percentuale per specificare l'intensità dell'effetto alone. Se si imposta un valore basso, l'alone viene aggiunto solo alle aree molto luminose dell'immagine. Se si imposta un valore alto, l'effetto alone viene creato intorno alle aree luminose.
7. In **Dimensione alone** impostare un valore percentuale per specificare la dimensione dell'alone. Se si imposta un valore basso, viene creato un alone piccolo. Se si imposta un valore alto, viene creato un alone grande.
8. In **Visibilità alone** impostare un valore percentuale per specificare l'intensità della visibilità dell'alone. Se si imposta un valore basso, viene creato un effetto alone leggero. Se si imposta un valore alto, viene creato un effetto alone più evidente.
9. Fare clic su **OK**.

Rimozione dei difetti di origine

È possibile che le immagini presentino difetti derivanti dal processo di scansione o di acquisizione.

Nota
Questi comandi possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori o nella scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283.

Correzioni dei difetti di linea nelle immagini video

Le immagini video possono contenere linee di scansione visibili. In tali immagini le linee possono essere mancanti o non essere allineate correttamente con altre linee. Da ciò risultano immagini eccessivamente sfocate.

Utilizzare il comando Elimina interlacciamento per eliminare le linee mancanti o non correttamente allineate dall'immagine e ripristinare le informazioni mancanti. Se l'immagine contiene disturbo, ciò potrebbe diventare più visibile dopo la rimozione delle linee di scansione. Per informazioni sulla rimozione del disturbo, vedere "Rimozione dei difetti e del disturbo di un'immagine" a pagina 122.

> **Nota:** applicare il comando Elimina interlacciamento prima di ridimensionare l'immagine. Durante il ridimensionamento vengono aggiunti o rimossi pixel dall'immagine, rendendo più difficile individuare le linee di scansione.

Se l'immagine è già stata ridimensionata, è necessario ripristinarne le dimensioni originali il più possibile, affinché ogni linea di scansione abbia un'altezza di un pixel. Eseguire lo zoom avanti fino a quando non si vedono i singoli pixel, in modo da determinare il numero di pixel che compongono una linea di scansione, quindi ridimensionare l'immagine in modo che ogni linea di scansione sia formata da un solo pixel. Ad esempio, se l'immagine ingrandita presenta linee di scansione con un'altezza pari a due pixel, occorre ridurla del 50 percento. Tenere presente che l'immagine risulta meno nitida quando viene ridimensionata.

Per eliminare l'interlacciamento da un'immagine:

1. Verificare che l'immagine non contenga alcuna selezione. Se necessario, scegliere **Selezione > Nessuna selezione**. Il comando Elimina interlacciamento non è disponibile se l'immagine contiene una selezione.
2. Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Elimina interlacciamento**.
3. Nella finestra di anteprima centrare l'area dell'immagine in cui le linee di scansione sono più evidenti.
4. Per **Mantieni linee di scansione** selezionare **Dispari** o **Pari** per specificare se vengono mantenute le linee di scansione con numero dispari o quelle con numero pari.
5. Fare clic su **OK**.

Rimozione degli artefatti dalle immagini JPEG

Quando si salva un file nel formato JPEG da qualsiasi applicazione software, come ad esempio un software di scansione, le informazioni contenute nel file vengono compresse in modo da ottenere un file più piccolo. La compressione produce degli artefatti (difetti indesiderati nelle immagini) che possono apparire in forma di aloni o sbavature di colore oltre i contorni degli oggetti, scacchiera su sfondo uniforme o aree dall'aspetto a blocchi in un'immagine.

Il comando Rimozione artefatto JPEG di Paint Shop Pro consente di ripristinare l'aspetto originale di un'immagine JPEG.

Nota
Poiché con la compressione JPEG vengono eliminate alcune informazioni sull'immagine, il ripristino della qualità dell'immagine avviene entro certi limiti.

Per rimuovere gli artefatti JPEG:

1. Verificare che l'immagine non contenga alcuna selezione. Se necessario, scegliere **Selezione > Nessuna selezione**. Il comando Rimozione artefatto JPEG non è disponibile se l'immagine contiene una selezione.
2. Selezioanre **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Rimozione artefatto JPEG**.
3. Nella finestra di anteprima centrare l'area dell'immagine in cui gli artefatti sono più evidenti.

File in formato diverso da JPEG

Il comando Rimozione artefatto JPEG può essere utilizzato con file di qualsiasi formato. Ad esempio, se si è salvato un file JPEG come file Paint Shop Pro (.PspImage), è comunque possibile applicare il suddetto comando.

4 Nella casella di gruppo **Intensità** impostare l'intensità della correzione su **Bassa**, **Normale**, **Alta** o **Massima.** Per ottenere un risultato ottimale, provare ogni opzione ed esaminare tutte le aree dell'immagine in modo da determinare quale sia l'impostazione migliore.

5 Impostare l'opzione **Limpidezza** per determinare la quantità di dettagli che viene ripristinata, da 0 (quantità minima) a 100 (quantità massima). Iniziare da 50 e regolare il valore fino a quando l'immagine non assume l'aspetto più naturale. Questa opzione consente di determinare la quantità di dettagli che dovrebbe venire ripristinata mediante la rimozione degli artefatti. Poiché le informazioni originali sono andate perse, viene effettuato un tentativo di ripristino di tali informazioni. Una limpidezza eccessiva potrebbe produrre dei puntini nell'immagine.

6 Fare clic su **OK**.

Rimozione dei motivi non richiesti dalle immagini acquisite tramite scanner

La scansione di immagini stampate può produrre motivi non richiesti detti effetti moiré. Altri motivi possono derivare dalla scansione di fotografie stampate su carta con trama. Il comando Rimozione effetto moiré di Paint Shop Pro consente di rimuovere tali motivi dalle immagini. È possibile applicare il comando a un'intera immagine o a parte di essa.

Per rimuovere gli effetti moiré:

1 Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Rimozione effetto moiré**.

2 Ingrandire l'immagine nella finestra di anteprima fino a quando i motivi non sono chiaramente visibili.

3 In **Ottimizzazione dettagli** selezionare un valore per rimuovere i motivi non richiesti. Modificare il valore di un numero alla volta, fino a quando il motivo non scompare. Utilizzare il valore più basso possibile che consente di rimuovere il motivo, poiché valori elevati potrebbero comportare la sfocatura dell'immagine.

4 Ridurre l'immagine fino a quando le bande o le macchie di colore non sono chiaramente visibili nella finestra di anteprima. Le bande e le macchie possono essere visibili quando l'immagine è al 100%, ma possono essere più facilmente distinguibili a percentuali inferiori.

5 In **Rimuovi bande** modificare il valore di un numero alla volta, fino a quando le bande o le macchie di colore non diventano meno visibili (possono scomparire completamente). Utilizzare il valore più basso possibile per evitare la desaturazione degli oggetti di piccole dimensioni.

6 Fare clic su **OK**.

Nota
Una volta rimossi gli effetti moiré, può essere possibile utilizzare i comandi di messa a fuoco per ripristinare i dettagli e rimuovere la sfocatura senza reintrodurre i motivi non richiesti. Questo metodo fornisce i risultati migliori se si sceglie un valore di ottimizzazione dei dettagli (nella finestra di dialogo Rimuovi effetto moiré) leggermente superiore a quello necessario per rimuovere il motivo. Per ulteriori informazioni sui comandi di messa a fuoco, vedere "Miglioramento della nitidezza di un'immagine" a pagina 119.

Ritocco di fotografie

Paint Shop Pro offre numerose funzioni per ritoccare le fotografie. Il comando Correggi effetto occhi rossi consente di rimuovere l'effetto occhi rossi dalle persone e l'effetto occhi verdi dagli animali. Con lo strumento Rimozione graffi è possibile correggere graffi, righe e altri difetti indesiderati su uno sfondo relativamente uniforme. Se l'immagine presenta molti graffi piccoli o grinze, utilizzare il comando per la rimozione automatica di piccoli graffi. Se vi sono elementi che si desidera rimuovere, utilizzare lo strumento Pennello Clonazione. Utilizzare gli strumenti di ritocco per schiarire, scurire, porre in rilievo, cambiare i colori e applicare altri ritocchi a parti dell'immagine.

Nota
I comandi per la rimozione degli occhi rossi e dei piccoli graffi possono essere applicati solo alle immagini a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere "Aumento della profondità del colore di un'immagine" a pagina 283

Rimozione dell'effetto occhi rossi

Quando si scattano fotografie di persone utilizzando il flash, a volte gli occhi dei soggetti appaiono rossi (a causa del riflesso della luce del flash sulla retina). Il comando Correggi effetto occhi rossi consente di ripristinare il colore naturale degli occhi. È inoltre possibile utilizzare questo comando per migliorare o cambiare il colore degli occhi.

Per utilizzare il comando Correggi effetto occhi rossi:

1. Verificare che l'immagine non contenga alcuna selezione. Se necessario, scegliere **Selezione > Nessuna selezione**. Il comando Correggi effetto occhi rossi non è disponibile se l'immagine contiene una selezione.
2. Selezionare **Regola > Correggi effetto occhi rossi**.
3. Nella finestra di anteprima destra centrare gli occhi rossi del soggetto. Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.

   Nota: scorrere l'immagine utilizzando la finestra di anteprima destra e selezionare gli occhi del soggetto in quella sinistra.
4. Nella casella di riepilogo **Metodo** selezionare un metodo di correzione:

   Occhio umano automatico Consente di selezionare automaticamente l'area di correzione mediante una selezione circolare e di scegliere le impostazioni appropriate per un occhio umano. Se si desidera correggere occhi umani (anche quelli parzialmente oscurati), si consiglia di provare prima questo metodo.

   Occhio animale automatico Consente di selezionare automaticamente l'area di correzione mediante una selezione circolare o ellittica e di scegliere le impostazioni appropriate per un occhio animale. È inoltre possibile ruotare la selezione. Se si desidera correggere occhi animali, si consiglia di provare prima questo metodo.

   Profilo pupilla a mano libera Consente di selezionare manualmente l'area di correzione comprendente occhi umani o animali mediante lo strumento Selezione a mano libera. Utilizzare questo metodo per casi difficili, come ad esempio una pupilla parzialmente oscurata.

   Profilo pupilla da punto a punto Consente di selezionare manualmente l'area di correzione che comprende occhi umani o animali mediante lo strumento di selezione Da punto a punto. Utilizzare questo metodo per casi difficili, come ad esempio una pupilla parzialmente oscurata.

Avreste voluto avere gli occhi azzurri?

Per migliorare o cambiare il colore degli occhi con il comando Correggi effetto occhi rossi, eseguire la procedura di correzione degli occhi rossi attenendosi alle istruzioni seguenti:

- Selezionare il nuovo colore per gli occhi.
- Selezionare l'intero occhio (pupilla e iride).
- Regolare l'impostazione Dimensioni iride fino a quando la pupilla e l'iride non assumono un aspetto naturale.
- Utilizzare le impostazioni di sfumatura e sfocatura per conferire ai nuovi occhi un aspetto più naturale.

5 Nella finestra di anteprima sinistra selezionare il primo occhio da correggere:

- Con il metodo **Occhio umano automatico** o **Occhio animale automatico**, fare clic in qualsiasi punto all'interno dell'area rossa dell'occhio in modo da selezionare l'occhio automaticamente. In alternativa, fare clic e trascinare dal centro dell'occhio verso il contorno esterno dell'area rossa.
- Con il metodo **Profilo pupilla a mano libera**, fare clic e trascinare il cursore intorno al contorno dell'area della pupilla. Una volta raggiunto il punto iniziale della selezione, rilasciare il pulsante del mouse.
- Con il metodo **Profilo pupilla da punto a punto** fare clic con il pulsante sinistro del mouse in punti a pochi pixel di distanza gli uni dagli altri, intorno al contorno dell'area rossa della pupilla (Per annullare un clic, fare clic con il pulsante destro del mouse). Una volta raggiunto il punto iniziale, fare doppio clic.

Nota: per rimuovere una selezione, fare clic su **Elimina**.

Una volta selezionato l'occhio, intorno all'area selezionata viene visualizzato un cerchio, racchiuso in una casella di controllo, che consente di apportare modifiche. L'occhio corretto viene visualizzato nella finestra di anteprima destra.

6 Accertarsi che la selezione sia posizionata e dimensionata correttamente sull'area rossa dell'occhio:

- Per spostare la selezione, trascinarla in una posizione diversa.
- Con il metodo **Occhio animale automatico** trascinare il quadratino di rotazione centrale per ruotare la selezione. È inoltre possibile modificare la forma dell'occhio da circolare a ellittica trascinando i quadratini laterali.

7 Ottimizzare la correzione degli occhi, modificando la dimensione e la luminosità della pupilla, il bagliore, la dimensione dell'iride, nonché la sfumatura e la sfocatura dell'iride. Vedere le procedure riportate più avanti in questa sezione.

8 Per correggere altri occhi rossi, ripetere le operazioni precedenti. Le impostazioni specificate per il primo occhio vengono mantenute, quindi le correzioni successive dovrebbero essere molto più veloci.

9 Fare clic su **OK**.

Metodi di correzione manuale degli occhi

Con entrambi i metodi di correzione del profilo della pupilla selezionare solo la pupilla (il piccolo cerchio nero al centro dell'occhio) e non l'intero occhio. Tali metodi consentono di correggere le *pupille* rosse di persone e animali, ma non gli iridi umani (si noti che non è disponibile l'opzione Tonalità per impostare la tonalità dell'iride).

Generalmente l'effetto occhi rossi interessa solo la pupilla, pertanto è possibile correggere le pupille rosse con i metodi manuali.

Modifica di un'impostazione

Per apportare ulteriori correzioni a un occhio selezionato, fare clic sul cerchio che circonda l'occhio. È possibile modificare qualsiasi impostazione ad eccezione di **Metodo**. Per cambiare metodo di correzione, rimuovere la selezione (fare clic su **Elimina**), selezionare il metodo, quindi selezionare di nuovo l'occhio.

Per ottimizzare la correzione degli occhi nella finestra di dialogo Correggi effetto occhi rossi:

1. Per un occhio umano, osservare l'occhio corretto per determinare se è necessario regolare l'area dell'iride intorno alla pupilla (gli occhi di animali generalmente non presentano un'iride). A volte l'area dell'occhio rosso copre l'iride. Se necessario, regolare l'iride mediante le seguenti opzioni:

   Dimensioni iride Dimensioni dell'iride. Aumentando le dimensioni dell'iride si riducono le dimensioni della pupilla.

   Tonalità Colore dell'iride (ad esempio blu, marrone o verde). Questa opzione non è disponibile per i metodi Profilo pupilla a mano libera e Profilo pupilla da punto a punto perché con tali metodi viene selezionata solo la pupilla, anziché la pupilla e l'iride.

   Colore Variazione di colore dell'iride (ad esempio blu chiaro o blu notte).

2. In **Luminosità pupilla** regolare il valore in modo che l'occhio corretto presenti la sfumatura appropriata e corrisponda alla percezione del colore naturale.

3. Esaminare il bagliore dell'occhio. Il bagliore conferisce all'occhio un aspetto naturale e vivo; senza bagliore l'occhio sembra "spento". Regolare il bagliore mediante le seguenti opzioni:

   Dimensione bagliore Dimensione del bagliore.

   Luminosità bagliore Luminosità del bagliore. A valori inferiori corrisponde una luminosità minore e a valori superiori corrisponde una luminosità maggiore.

   Bagliore centrale Selezionare la casella di controllo per posizionare il bagliore al centro della pupilla. Deselezionarla per mantenere il bagliore nella posizione originale.

4. Utilizzare la funzione **Ritocca** quando l'occhio è parzialmente oscurato nell'immagine originale. Ad esempio, se l'occhio originale è parzialmente coperto dalla palpebra, lo stesso dovrebbe avvenire per l'occhio corretto. Utilizzare il dispositivo di scorrimento per ridurre la correzione. Trascinare lentamente il dispositivo di scorrimento verso sinistra per ridurre la correzione e rendere minima la sovrapposizione con la pelle circostante.

5. Per miscelare l'occhio corretto con il resto dell'immagine, impostare le seguenti opzioni:

   Sfuma Consente di regolare i contorni dell'occhio corretto. Impostando valori inferiori si ottengono contorni più definiti, mentre se si impostano valori superiori i contorni vengono miscelati con le aree circostanti dell'immagine.

Correzione di occhi umani oscurati

Se un occhio umano è parzialmente oscurato, selezionare il metodo Occhio umano automatico, quindi utilizzare la funzione Ritocca per regolare l'area di correzione.

Sfocatura Consente di miscelare l'occhio con i pixel circostanti quando la fotografia ha un aspetto granuloso. Aumentare l'impostazione di un'unità alla volta fino a quando l'occhio non appare miscelato naturalmente con il resto dell'immagine.

Rimozione dei graffi con lo strumento Rimozione graffi

L'utilizzo dello strumento Rimozione graffi è uno dei metodi possibili per rimuovere graffi, righe e altri difetti dalle immagini. Utilizzare lo strumento per racchiudere l'area contenente i graffi e cancellarla. Questo strumento è adatto soprattutto per rimuovere i graffi da sfondi relativamente uniformi.

Nota
Questo strumento può essere utilizzato solo sugli sfondi e non è disponibile per i livelli.

Se l'immagine presenta molti graffi piccoli, utilizzare il comando Rimozione automatica di piccoli graffi. Vedere "Rimozione dei graffi con il comando Rimozione automatica di piccoli graffi" a pagina 135.

Sfondo uniforme e sfondo con trama

Con lo strumento Rimozione graffi vengono utilizzati i dettagli dell'immagine di sfondo, in modo da creare nuove informazioni per sostituire i graffi. Se lo sfondo è relativamente uniforme, in genere si ottiene un risultato soddisfacente.

Per rimuovere i graffi da uno sfondo con trama, lo strumento di clonazione potrebbe rivelarsi più efficace. Vedere "Clonazione di parti dell'immagine" a pagina 313.

Per utilizzare lo strumento Rimozione graffi:

1. Se necessario, fare clic sul livello di sfondo nella tavolozza Livelli.
2. Per applicare la correzione solo a un'area specifica, effettuare una selezione (vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210). Questa operazione è utile per evitare di rimuovere dettagli importanti vicino ai graffi.
3. Selezionare lo strumento Rimozione graffi .
4. Nella tavolozza Opzioni strumenti impostare le seguenti opzioni:

   Larghezza Larghezza dello strumento in pixel. Specificare una larghezza di 3 o 4 pixel superiore a quella del graffio. Se si specifica una larghezza di molto superiore a quella del graffio, alcuni dettagli dell'immagine andranno persi.

   Caselle di selezione Forma dello strumento Rimozione graffi. Selezionare l'opzione con estremità piatta per correggere i graffi perpendicolari ai bordi degli oggetti nell'immagine o situati in un'area aperta (lo sfondo è simile e non contiene oggetti). Selezionare l'opzione con estremità appuntita per correggere i graffi inclinati rispetto ai bordi degli oggetti nell'immagine (questa opzione consente di posizionare lo strumento più vicino ai bordi).

5 Posizionare il cursore accanto a un'estremità del graffio, quindi fare clic e trascinare il riquadro di selezione sul graffio:

- Se la larghezza dello strumento è pari o inferiore a 10 pixel, il riquadro presenta un solo lato. Posizionare il riquadro in modo che i bordi circondino il graffio senza toccarlo.
- Se la larghezza dello strumento è superiore a 10 pixel, il riquadro presenta due lati. Posizionare il riquadro in modo che i bordi interni circondino il graffio senza toccarlo.

6 Con il pulsante del mouse ancora premuto, è possibile regolare la dimensione e la posizione del riquadro:

- Premere i **tasti freccia** per spostare il punto iniziale del riquadro di selezione di 1 pixel.
- Premere il tasto **PgSu** o **PgGiù** per aumentare o ridurre la larghezza del riquadro di 1 pixel.

7 Quando il riquadro circonda in modo appropriato il graffio, rilasciare il pulsante del mouse. Il graffio viene rimosso.

Se il risultato non è soddisfacente, fare clic su Annulla per annullare la rimozione del graffio, quindi riselezionare il graffio provando a variare la larghezza dello strumento.

Come ottenere i risultati migliori

Se lo sfondo contenente il graffio presenta una trama notevole o molte variazioni di immagine (ad esempio un fiore, un volto e una parete), il risultato potrebbe non essere del tutto soddisfacente.

Per ottenere i risultati migliori, attenersi ai seguenti suggerimenti:

- Prima di utilizzare lo strumento, selezionare l'area contenente il graffio.
- Specificare una larghezza per lo strumento di 3 o 4 pixel superiore a quella del graffio.
- Per i graffi presenti su diversi sfondi, rimuovere il graffio una sezione alla volta.
- Provare a utilizzare lo strumento di clonazione.

Rimozione dei graffi con il comando Rimozione automatica di piccoli graffi

Il comando Rimozione automatica di piccoli graffi consente di individuare ed eliminare piccoli difetti costituiti da linee più chiare o più scure dell'area circostante.

Per utilizzare il comando Rimozione automatica di piccoli graffi:

1 Per applicare la correzione solo a un'area specifica, effettuare una selezione (vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210). Il comando fornisce risultati migliori se applicato a una selezione anziché all'intera immagine.

2 Selezionare **Regola > Aggiungi/rimuovi disturbo > Rimozione automatica di piccoli graffi**.

3 Selezionare la casella di controllo corrispondente al tipo di graffi da rimuovere (è necessario scegliere almeno un'opzione):

Rimuovi graffi scuri Selezionare questa casella di controllo per rimuovere i graffi più scuri dello sfondo.

Profondità colore

Il comando Rimozione automatica di piccoli graffi può essere applicato solo a immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi. Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Rimuovi graffi chiari Selezionare questa casella di controllo per rimuovere i graffi più chiari dello sfondo.

4 Specificare la modalità di rimozione dei graffi mediante le opzioni delle caselle di gruppo seguenti:

Limiti contrasto locale La differenza di contrasto tra un graffio e lo sfondo. Specificare un valore appropriato per impostare i limiti che consentono di ottenere il risultato migliore. Impostare prima il limite **inferiore** su 0 e il limite **superiore** su 50.
Se i graffi rimangono, significa che il comando Rimozione automatica di piccoli graffi non è in grado di rimuoverli. Se i graffi scompaiono, regolare i limiti in modo da ridurre al minimo la perdita di dettagli dell'immagine. Impostare il limite **inferiore** sul valore immediatamente inferiore a quello in cui riappaiono i graffi. Impostare il limite **superiore** sul valore immediatamente superiore a quello in cui riappaiono i graffi.

Intensità Intensità della rimozione dei graffi: **Leggera**, **Normale** o **Aggressiva**. Specificare l'impostazione più bassa possibile che consente di rimuovere i graffi. Esaminare tutte le aree dell'immagine per accertarsi che non vadano persi dettagli importanti.

5 Fare clic su **OK**.

Effetto sfocato nelle immagini

Utilizzare il comando Sfocatura per ammorbidire una selezione o un'immagine. Le immagini sfocate possono essere utilizzate per ritoccare le fotografie o per rimuovere il disturbo dalle immagini. I comandi di sfocatura consentono di ammorbidire le aree di transizione e di ridurre il contrasto calcolando la media dei pixel che si trovano vicino ai bordi e alle aree di marcata transizione cromatica.

Per aumentare l'intensità degli effetti di sfocatura, applicarli più volte alla stessa immagine.

Nota

- Questi comandi possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei comandi di sfocatura, consultare la Guida in linea.

Applicazione dell'effetto Sfocatura da movimento

Selezionare uno dei seguenti comandi di sfocatura:

Media Consente di eliminare il disturbo presente nell'immagine regolando l'intensità di ciascun pixel in base all'intensità media dei pixel circostanti. Consente inoltre di eliminare la retinatura del colore causata dall'aumento della profondità di colore di un'immagine con colori di tavolozza a colori a 24 bit.

Sfocatura e Aumenta sfocatura Consentono di eliminare il disturbo ammorbidendo le aree di transizione e riducendo il contrasto nell'immagine. L'effetto Aumenta sfocatura consente di applicare l'effetto di sfocatura con maggiore intensità. Utilizzare uno di questi due effetti per ridurre la granulosità dell'immagine.

Gaussiano Consente di applicare l'effetto di sfocatura all'immagine in base a un valore regolabile. Con questo effetto è possibile miscelare gradualmente un dato numero di pixel secondo una curva a forma di campana. L'effetto sfocato è denso al centro e sfumato ai bordi.

Sfocatura da movimento Consente di applicare l'effetto di sfocatura in una determinata direzione (da 0 a 359 gradi) e con una determinata intensità (da 1 a 100). Utilizzare questo effetto per simulare il movimento di un soggetto della fotografia e lo scatto della fotografia con un tempo di esposizione fisso.

Sfocatura radiale Consente di applicare la sfocatura all'immagine simulando lo scatto di una fotografica ruotando la fotocamera in modo da creare dei cerchi oppure eseguendo rapidamente lo zoom avanti con una velocità molto bassa dell'otturatore. È inoltre possibile scegliere un effetto a mulinello.

Per applicare l'effetto di sfocatura:

1. Nella tavolozza Livelli fare clic sul livello contenente l'area da sfocare.
2. Per applicare l'effetto di sfocatura a un'area specifica selezionare tale area nell'immagine.
3. Selezionare **Regola > Sfocatura** e quindi selezionare un effetto.
   - Gli effetti Sfocatura e Aumenta sfocatura vengono applicati all'immagine o alla selezione.
   - Se si selezionano gli effetti di sfocatura media, gaussiana e da movimento viene visualizzata una finestra di dialogo. Selezionare le impostazioni desiderate e fare clic su **OK**. L'effetto viene applicato all'immagine o alla selezione.

CAPITOLO 6

Correzione del colore e dei toni

Paint Shop Pro offre comandi avanzati e flessibili che consentono di correggere il colore, nonché di creare effetti speciali.

È possibile eseguire le correzioni mediante i comandi automatici e quindi utilizzare i comandi di correzione avanzati per regolare l'immagine. Per un'introduzione sulla correzione del colore e dei toni, vedere "Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione" a pagina 107. Per una panoramica sulle procedure che consentono di migliorare le fotografie, vedere "Operazioni di base per migliorare le fotografie" a pagina 98.

Sommario

Informazioni preliminari all'esecuzione delle correzioni 140
Correzioni relative alla profondità del colore 141
Regolazione del bilanciamento del colore 141
Regolazione della luminosità e del contrasto 148
Sostituzione di colori 154
Riduzione e rimozione dei colori 156
Utilizzo dell'istogramma per analizzare le immagini 159

Informazioni preliminari all'esecuzione delle correzioni

In Paint Shop Pro tutte le finestre di dialogo che consentono di eseguire correzioni condividono gli stessi metodi di regolazione del colore e della luminanza. Tenere presenti i seguenti punti:

- I livelli di luminanza sono espressi mediante una scala di valori compresi tra 0 (mancanza di luce o nero) e 255 (100% di luce o bianco).
- Nei file di immagine vengono memorizzate le informazioni sul colore in canali, o regolatori, di colore. Un canale di colore indica la quantità di un determinato colore presente in ciascun pixel dell'immagine. Numerose finestre di dialogo consentono di regolare i canali rosso, verde e blu. Nell'istogramma vengono visualizzati anche i canali di tonalità, saturazione, luminanza e scala dei grigi. I colori sono specificati in una scala di valori compresi tra 0 (assenza di colori) e 255 (100% di colore).
- Le impostazioni della tonalità sono visualizzate su una ruota di colori oppure tramite valori che ne rappresentano le posizioni sulla ruota di colori. Per una rappresentazione grafica utilizzare lo strumento di selezione dei colori di Jasc. Sebbene i valori effettivi della tonalità siano compresi tra 0 e 255, in alcune finestre di dialogo di correzione vengono utilizzati i gradi per rappresentare la tonalità sulla ruota dei colori (da 0 a 359 gradi in senso antiorario iniziando dalla parte superiore).
- Quando si apre una finestra di dialogo di correzione, ripristinare le impostazioni predefinite selezionando Predefinita nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite. In caso contrario, nella finestra di dialogo verranno utilizzate le impostazioni dell'ultima correzione eseguita.
- Se disponibile, utilizzare il livello di regolazione del comando di correzione selezionato. In questo modo i pixel originali non vengono modificati ed è più semplice annullare o modificare le correzioni. Vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
- A seconda della profondità del colore dell'immagine, alcuni comandi di correzione potrebbero non essere attivi. Si consiglia di lavorare con immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit). Se necessario, è possibile ridurre la profondità del colore dopo che l'immagine è stata modificata. Per ulteriori informazioni, vedere "Correzioni relative alla profondità del colore" a pagina 141.

Correzioni relative alla profondità del colore

Nella seguente tabella vengono mostrati i comandi di correzione e i livelli di regolazione disponibili per immagini con profondità di colore diverse. Vengono inoltre indicate le profondità di colore che consentono di applicare i comandi alle selezioni.

Profondità di colore	Comandi applicabili all'intero livello o all'intera immagine	Comandi disponibili per le selezioni	Livelli di regolazione disponibili
2 colori (1 bit)	Scala dei grigi, Immagine negativa	Nessuno	Nessuno
16 colori (4 bit)	Scala dei grigi, Posterizza, Solarizza e Seppia, nonché tutti i comandi del menu Regola	Nessuno	Nessuno
256 colori (8 bit)	Stessi comandi delle immagini a 16 colori (4 bit), oltre ai comandi Equalizza istogramma e Amplia istogramma	Nessuno	Nessuno
Scala dei grigi (8 bit)	Tutti i comandi per la correzione della luminosità o del contrasto	Gli stessi comandi che possono essere applicati a livelli o immagini	Luminosità/contrasto, Curve, Inverti, Livelli, Posterizza, Soglia
16,8 milioni di colori, 32.000 o 64.000 colori (24 bit)	Tutti i comandi di correzione	Tutti i comandi di correzione	Tutti i livelli di regolazione

Regolazione del bilanciamento del colore

Da un punto di vista tecnico il bilanciamento del colore rappresenta il bilanciamento di rosso, verde e blu nelle immagini. Nell'accezione comune bilanciare i colori significa creare immagini più naturali prive di dominanze cromatiche, ovvero di uno squilibrio complessivo del colore in un'immagine. Paint Shop Pro consente di correggere il bilanciamento del colore e creare immagini di grande effetto.

Modifica del bilanciamento del colore complessivo

Utilizzare il comando Rosso/verde/blu per regolare le quantità di rosso, verde e blu presenti nell'immagine e correggere il colore mediante la modifica della dominanza cromatica complessiva. Per ridurre la quantità di un dato colore in un'immagine, è possibile aumentare la quantità del colore opposto o ridurre la quantità dei colori adiacenti sulla ruota dei colori. Ad esempio, per correggere un'immagine che contiene troppo giallo, è possibile aumentare la quantità di blu oppure diminuire la quantità di rosso e verde.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Rosso/verde/blu:

1. È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Selezionare **Regola > Bilanciamento colore > Rosso/verde/blu**.
3. Nelle caselle di modifica **Rosso**, **Verde** e **Blu** selezionare la percentuale di modifica di ciascun valore. 0% rappresenta il valore originale. Per aggiungere più colore, specificare un valore positivo. Per rimuovere parzialmente il colore, specificare un valore negativo. Tenere presenti i seguenti punti:
   - Riducendo la quantità di blu viene aggiunta una dominanza gialla all'immagine.
   - Riducendo la quantità di verde viene aggiunta una dominanza magenta all'immagine.
   - Riducendo la quantità di rosso viene aggiunta una dominanza ciano all'immagine.
4. Fare clic su **OK**.

Bilanciamento automatico del colore

Per bilanciare i colori in maniera veloce e semplice, utilizzare il comando Bilanciamento automatico del colore. Vedere "Bilanciamento automatico dei colori" a pagina 111.

Modifica del bilanciamento di ombre, mezzitoni e alte luci

Utilizzare il comando Bilanciamento colore per modificare il bilanciamento dei colori di un'immagine. Questo comando consente di eseguire correzioni del colore complessive e di regolare il bilanciamento del colore in ombre, mezzitoni e alte luci.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Bilanciamento colore:

1. È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Regola > Bilanciamento colore > Bilanciamento colore**.
   - Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Bilanciamento colore**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
3. Per ripristinare le impostazioni, nella casella di riepilogo **Imp. predef.** selezionare **Predefinita**.
4. Nella casella di gruppo **Bilanciamento tonalità** selezionare il livello di luminanza, o gamma tonale, dei colori da regolare: **Ombre** (colori scuri), **Mezzitoni** (colori compresi nella gamma media) e **Alte luci** (colori brillanti). Regolare ogni valore separatamente.
5. Per fare in modo che la luminanza dell'immagine corretta corrisponda a quella dell'immagine originale, selezionare la casella di controllo **Conserva luminanza**.
6. Nella casella di gruppo **Bilanciamento colore** trascinare il dispositivo di scorrimento verso un colore per aumentare la quantità di tale colore nell'immagine o allontanarlo per diminuirla. Se si aumenta la proporzione di un colore, viene ridotta la proporzione del colore opposto sulla ruota.

   I valori nelle caselle di modifica **Livelli di colore** indicano le modifiche dei canali del rosso, del verde e del blu. I valori sono compresi tra -100 e 100. Il valore zero indica il bilanciamento del colore originale.
7. Fare clic su **OK**.

Regolazione di tonalità, saturazione e luminanza in modo conforme

Utilizzare il comando Tonalità/saturazione/luminanza per modificare tutti i colori di un'immagine alterandone l'intensità e la luminanza. Di seguito viene spiegato il funzionamento del comando:

- Quando si modifica la tonalità, tutti i pixel dell'immagine vengono spostati in un'altra posizione sulla ruota dei colori. Ad esempio, se si trasformano i pixel rossi in verdi, i pixel verdi diventano blu e i pixel gialli diventano ciano.
- Modificando la saturazione viene regolata la quantità di grigio presente in un colore. Il livello di grigio aumenta in modo inversamente proporzionale alla saturazione.
- Modificando la luminanza viene regolata la luminosità del colore.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Creazione di immagini in bicromia

È possibile utilizzare il comando Tonalità/saturazione/luminanza o il comando Viraggio per creare immagini in bicromia (immagini in scala di grigi alle quali è stato aggiunto un colore).

Per ulteriori informazioni sulle immagini in bicromia, vedere "Viraggio delle immagini" a pagina 155.

Per utilizzare il comando Tonalità/saturazione/luminanza:

1. È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare direttamente i pixel dell'immagine, selezionare **Regola > Saturazione e tonalità > Tonalità/Saturazion/Luminanza**.
   - Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Tonalità/saturazione/luminanza**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
3. Nella casella di riepilogo **Modifica** selezionare l'intervallo cromatico da regolare. Per modificare tutti i colori contemporaneamente selezionare **Principale**. Per modificare un determinato intervallo cromatico, selezionare i colori **rosso**, **giallo**, **verde, ciano**, **blu** o **magenta**.

   Gli anelli di colore rappresentano i colori dell'immagine. L'anello più esterno rappresenta i valori originali mentre l'anello più interno rappresenta i valori regolati. Se si seleziona un determinato intervallo cromatico per modificarlo, tra l'anello interno e quello esterno viene aggiunto un anello di controllo che consente di modificare l'intervallo cromatico.

4 Per convertire le immagini in bicromia (a due colori), selezionare la casella di controllo **Viraggio**. L'immagine viene convertita in scala di grigi (se le anteprime o la prova sono abilitate). Adesso è possibile selezionare una tonalità e regolare i valori della saturazione e della luminanza per virare l'immagine.

5 È possibile modificare un intervallo cromatico specifico (anziché utilizzare la modalità Principale) tramite l'anello di controllo:

- Per impostare la larghezza dell'intervallo, trascinare i due puntatori esterni sull'anello di controllo che indicano l'inizio e la fine dell'area di regolazione.
- Per modificare l'area in cui le regolazioni hanno il massimo effetto, trascinare le due barre interne. L'effetto massimo delle regolazioni è visibile all'interno dell'area compresa tra le due barre interne.
- Per spostare l'area di regolazione, trascinare il cerchio bianco.

6 Per modificare la tonalità, trascinare il dispositivo di scorrimento **Tonalità** fino a visualizzare i colori desiderati oppure immettere il valore desiderato nella casella di modifica **Tonalità**.

La tonalità non è misurata mediante una scala di tonalità tipica con valori compresi tra 0 e 255, ma espressa in gradi di rotazione della ruota di colori a 360 gradi, considerando i gradi che la separano dal colore originale del pixel. Un valore positivo indica una rotazione in senso orario, mentre un valore negativo indica una rotazione in senso antiorario. Ad esempio, se la tonalità è impostata su180, il blu diventa giallo e il verde diventa magenta.

7 Trascinare il dispositivo di scorrimento **Saturazione** verso l'alto o il basso rispettivamente per aumentare o diminuire la saturazione. I valori sono compresi tra -100 e 100 e se si specifica 0 la saturazione non viene modificata.

8 Trascinare il dispositivo di scorrimento **Luminanza** verso l'alto o il basso rispettivamente per aumentare o diminuire la luminanza. I valori sono compresi tra -100 e 100 e se si specifica 0 la luminanza non viene modificata.

9 Fare clic su **OK**.

Correzione dei colori mediante l'impostazione di punti bianchi e neri

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Se un'immagine presenta una dominanza cromatica, è possibile correggerla selezionando i punti che dovrebbero essere bianchi o neri e reimpostandoli sul nero e sul bianco effettivi. In questo modo tutti i colori vengono modificati di conseguenza. Per eseguire questa operazione utilizzare il comando Punti bianchi e neri. È inoltre possibile definire il punto grigio. Una volta selezionati i punti, tutti i colori vengono spostati.

Per utilizzare il comando Punti bianchi e neri:

1. È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Selezionare **Regola > Bilanciamento colore > Punti bianchi e neri**.
3. Nella finestra di anteprima destra centrare l'area utilizzando i punti di origine (i punti che dovrebbero essere neri, bianchi o grigi). Scorrere l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore nella finestra di anteprima e, se necessario, eseguire lo zoom indietro o avanti.

   Nota: scorrere l'immagine utilizzando la finestra di anteprima destra e selezionare i colori di origine in quella a sinistra.
4. Per selezionare tutti colori di destinazione mediante una tavolozza della scala dei grigi, selezionare la casella di controllo **Bilancia verso il grigio**. Se questa casella di controllo è deselezionata, è possibile selezionare un colore qualsiasi per i punti di destinazione.
5. Per correggere un punto, eseguire le seguenti operazioni:
   - Selezionare il punto di origine: fare clic sul contagocce, quindi fare clic sul colore che si desidera modificare (nero, grigio o bianco) nella finestra di anteprima sinistra.
   - È possibile modificare anche il colore predefinito: nelle caselle **Colore desiderato** fare clic sulla casella di colore corrispondente (nero, grigio e bianco) e selezionare un colore dalla tavolozza in bianco e nero.

     Nota: per selezionare un colore di destinazione dalla finestra dell'immagine o dal desktop, posizionare il cursore sopra una casella di colore di destinazione qualsiasi, premere il tasto **Ctrl** e contemporaneamente spostare il cursore sopra l'immagine o il desktop e fare clic sul colore.

6 Per mantenere la luminanza del colore di origine selezionare la casella di controllo **Mantieni luminanza**. Se questa casella di controllo è deselezionata, la luminanza dell'immagine corretta corrisponde alla luminanza del colore di destinazione.

7 Fare clic su **OK**.

Regolazione dei canali di colore

Utilizzare il comando Mixer canali per aumentare o diminuire il canale rosso, verde o blu di una percentuale per il canale corrente e per gli altri due canali. Utilizzare questo comando per regolare i canali di colore separatamente.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Mixer canali:

1 È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per modificare direttamente i pixel di un'immagine selezionare **Regola > Bilanciamento colore > Mixer canali**.
- Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Mixer canali**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

3 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per mantenere un'immagine a colori, nella casella di riepilogo **Canale di uscita** selezionare il canale del colore da modificare: Rosso, Verde o Blu.
- Per convertire l'immagine in monocromatica (simile a un'immagine in scala di grigi, ma con una profondità colore di 16,8 milioni di colori), selezionare la casella di controllo **Monocromatico**. Nella casella di riepilogo Canale viene visualizzato **Grigio**. Modificando i canali di colore al punto successivo viene modificata anche la quantità di ciascun canale utilizzata per creare un'immagine monocromatica.

4 Nella casella di gruppo **Canali di origine** utilizzare le caselle di modifica o i dispositivi di scorrimento **Rosso**, **Verde** e **Blu** per modificare la percentuale corrente di questi colori nel canale interessato. Ad esempio, se si seleziona il canale Rosso e si imposta il valore al 50%, la quantità di rosso dell'immagine viene ridotta al 50% della quantità originale.

5 Per schiarire o scurire il canale di colore, trascinare il dispositivo di scorrimento **Costante** verso destra. Per scurire il canale di colore, trascinare il dispositivo di scorrimento verso sinistra. L'impostazione predefinita 0 è l'impostazione originale.

6 Fare clic su **OK**.

Regolazione della luminosità e del contrasto

Regolazione automatica

Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Aumento automatico del contrasto** per regolare il contrasto mediante diverse opzioni facili da utilizzare.

Esistono numerosi metodi per correggere la luminosità e il contrasto di un'immagine.

- Analizzare l'immagine utilizzando l'istogramma e quindi utilizzare i comandi dell'istogramma per regolarla.
- Utilizzare il comando Luminosità/contrasto per regolare la luminosità o il contrasto separatamente.
- Utilizzare il comando Curve per modificare i valori di luminosità dei singoli pixel.
- Utilizzare il comando Correzione gamma per modificare la gamma dell'immagine, che consente di regolare la luminosità e il contrasto in modo conforme.
- Regolare la luminosità delle alte luci, dei mezzitoni e delle ombre per migliorare il contrasto e mettere in evidenza i dettagli delle aree chiare o scure.
- Utilizzare il comando Livelli per regolare la luminanza dell'immagine.

Idee creative per eseguire l'equalizzazione

In alcuni casi, equalizzando l'istogramma di un'immagine si ottiene un effetto troppo intenso. È possibile ottenere risultati migliori miscelando l'immagine originale con la versione equalizzata. Copiare e incollare l'immagine originale come nuovo livello, quindi equalizzare il livello copiato e utilizzare le opzioni di opacità del livello per miscelare i due livelli.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni di opacità, vedere "Modifica dell'opacità dei livelli" a pagina 401.

Utilizzo dell'istogramma per risolvere i problemi di contrasto

È possibile risolvere i problemi di contrasto mediante l'istogramma seguendo tre metodi principali:

- Utilizzare il comando Regola con istogramma per regolare il canale della luminanza. Vedere "Correzione di immagini mediante la regolazione dell'istogramma" a pagina 163.
- Per calcolare la media della luminosità dell'immagine, utilizzare il comando Equalizza istogramma per distribuire i valori di luminanza dei pixel in maniera più uniforme all'interno dello spettro luminoso dal nero al bianco. Questo comando consente di avvicinare i pixel più scuri al nero e i pixel più chiari al bianco e di distribuire i pixel rimanenti in maniera uniforme tra i due valori.

- Per aumentare il contrasto, utilizzare il comando Amplia istogramma. Se l'istogramma dell'immagine non copre l'intero spettro luminoso, significa che l'immagine non contiene aree molto scure o molto chiare e perciò il contrasto non è sufficiente. Il comando Amplia istogramma consente di ampliare il grafico dell'istogramma ai due estremi affinché copra un'area dello spettro maggiore. La stessa operazione può essere eseguita manualmente anche con Regola con istogramma.

Per utilizzare il comando Equalizza istogramma:

1. Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Equalizza istogramma**. L'immagine viene aggiornata.

Per utilizzare il comando Amplia istogramma:

1. Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine.
2. Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Amplia istogramma**. L'immagine viene aggiornata.

Regolazione manuale della luminosità e del contrasto

È possibile regolare manualmente la luminosità e il contrasto di un'immagine mediante il comando Luminosità/contrasto, uno dei comandi per la correzione della luminanza più semplici.

Per regolare la luminosità e il contrasto manualmente:

1. Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Luminosità/contrasto**.

Creazione di livelli di regolazione personalizzati

Sebbene non vi siano livelli di regolazione disponibili per i comandi Equalizza istogramma e Amplia istogramma, è possibile applicare questi comandi senza modificare i pixel dell'immagine originale. Creare una copia del livello a cui si desidera applicare i comandi e incollarla in un nuovo livello. Applicare i comandi nel nuovo livello e disattivare la visibilità del livello originale nella tavolozza Livelli.

È possibile seguire questa procedura con tutti i comandi di Paint Shop Pro per i quali non è disponibile un livello di regolazione.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

- Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Luminosità/contrasto**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

3 Nella casella di modifica **Luminosità** selezionare un valore negativo o positivo rispettivamente per scurire o schiarire l'immagine. Un valore pari a 0 indica che non è stata apportata alcuna modifica.

4 Nella casella di modifica **Contrasto** selezionare un valore positivo o negativo rispettivamente per aumentare o ridurre il contrasto. Un valore pari a 0 indica che non è stata apportata alcuna modifica.

5 Fare clic su **OK**.

Utilizzo della funzionalità di correzione automatica

Per regolare il contrasto mediante opzioni semplici da utilizzare, quali la selezione dell'aspetto (piatto, naturale o accentuato), utilizzare il comando Aumento automatico del contrasto. Vedere "Aumento automatico del contrasto" a pagina 118.

Regolazione dei singoli valori di luminosità

Utilizzare il comando Curve per regolare i singoli valori di luminosità dell'immagine. È possibile modificare qualsiasi valore di luminosità compreso tra 0 e 255. Ad esempio, è possibile modificare la luminosità di tutti i pixel impostati su 128 e impostarli su 150. Il comando Curve consente di modificare la luminosità dell'immagine in modo flessibile.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Curve:

1 Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Curve**.
- Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Curve**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

3 Per ripristinare le impostazioni, nella casella di riepilogo **Imp. predef.** selezionare **Predefinita**.

4 Nella casella di riepilogo **Canale** selezionare il canale di colore da modificare. Selezionare **RGB** per modificare contemporaneamente i canali rosso, verde e blu. Selezionare **Rosso**, **Verde** o **Blu** per modificare i canali di colore singolarmente.

5 Utilizzare i punti sul grafico per regolare la relazione tra i livelli di ingresso (la luminosità dei pixel originali) e di uscita (la luminosità dei pixel corretti). Nel grafico in basso a sinistra entrambi i valori corrispondono a 0 (nero), mentre in alto a destra entrambi i valori corrispondono a 255 (bianco).

- Per aggiungere un punto al grafico, spostare il cursore lungo la linea rossa tratteggiata. Quando il cursore assume la forma di una punta di freccia e accanto ad esso viene visualizzata la dicitura "+AGG", fare clic sulla linea.
- Per spostare la linea, trascinare un punto oppure immettere i valori nelle caselle di modifica **Ingresso** o **Uscita**.
- Per eliminare un punto, trascinarlo fuori dal grafico.

6 Fare clic su **OK**.

Regolazione della luminosità e del contrasto in modo conforme

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Utilizzare il comando Correzione gamma per modificare la luminosità e il contrasto di un'immagine in modo conforme. La gamma rappresenta la misura standard del contrasto e della luminosità di un'immagine.

La curva gamma ha tre componenti: il rosso, il verde e il blu dell'immagine. Il comando Correzione gamma oltre a consentire la regolazione della luminosità e del contrasto, consente di regolare anche il bilanciamento del colore di un'immagine dissociando i tre componenti e modificandoli separatamente. Ad esempio, se l'immagine tende al rosso, è possibile ridurre il valore del rosso.

Per utilizzare il comando Correzione gamma:

1 Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Correzione gamma**.

Nel grafico visualizzato nella finestra di dialogo Correzione gamma vengono mostrate le curve dei tre colori. Se i tre colori hanno lo stesso valore gamma sono rappresentati nel grafico da un'unica curva bianca. Se i valori gamma sono diversi, ciascun colore sarà rappresentato da una curva distinta.

Nel lato sinistro del grafico vengono indicate le ombre dell'immagine, mentre nel lato destro sono rappresentate le alte luci.

3 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per regolare la luminosità e il contrasto in modo conforme, selezionare la casella di controllo relativa al **collegamento**.
- Deselezionare questa casella di controllo per modificare invece il bilanciamento del colore dell'immagine.

4 Per regolare i valori **Rosso**, **Verde** e **Blu**, trascinare i dispositivi di scorrimento o immettere un valore nelle caselle di modifica. 1 indica la gamma originale. Se i colori sono collegati, l'immagine viene schiarita o scurita a seconda che il valore aumenti o diminuisca. Se i colori non sono collegati, l'aumento o la diminuzione del valore di un dato colore comporta rispettivamente l'aumento o la diminuzione della quantità di tale colore nell'immagine.

5 Fare clic su **OK**.

Nota: il comando Correzione gamma può produrre un'immagine dall'aspetto piatto. Per controbilanciare questo effetto, aumentare il contrasto dopo avere eseguito la correzione gamma. Vedere "Miglioramento del contrasto" a pagina 117.

Regolazione della luminosità di alte luci, mezzitoni e ombre

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Il comando Alte luci/mezzitoni/ombre è utile per regolare le regioni selezionate della scala dei toni, che è suddivisa in tre regioni generali, che contengono i valori chiari (alte luci), medi (mezzitoni) e scuri (ombre). La regione Alte luci è centrata sul tono al 75%, la regione Mezzitoni è centrata sul tono al 50%, mentre la regione Ombre è centrata sul tono al 25%. Queste tre regioni si sovrappongono per ammorbidire le aree di transizione quando la scala dei toni passa da una regione all'altra.

Per utilizzare il comando Alte luci/mezzitoni/ombre:

1 Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Alte luci/mezzitoni/ombre**.

3 Selezionare il metodo di regolazione, assoluta o relativa:

Metodo di regolazione assoluta: i comandi vengono utilizzati per impostare le posizioni assolute del punto dell'istogramma al 25% (Ombre), al 50% (Mezzi toni) e al 75% (Alte luci). I valori tipici sono circa 35 per le ombre, 50 per i mezzitoni e 65 per le alte luci, tuttavia possono variare in base all'immagine specifica. Aumentare il valore per schiarire la regione e diminuirlo per scurirla.

Metodo di regolazione relativa: i comandi consentono di regolare la luminanza relativa al proprio stato originale. Con i valori positivi la regione viene schiarita mentre con quelli negativi viene scurita.

4 Impostare i valori desiderati per le ombre, i mezzitoni e le alte luci.

Ombre Consente di eliminare la luminanza dell'immagine. Aumentando il valore vengono scuriti i pixel più chiari.

Mezzitoni Consente di modificare la parte centrale della scala della luce. Aumentare o ridurre il valore rispettivamente per scurire o schiarire i valori intermedi.

Alte luci Consente di aumentare la luminanza dell'immagine. Riducendo il valore vengono schiariti i pixel più scuri.

5 Fare clic su **OK** per applicare la correzione.

Regolazione dei livelli di luminanza

Utilizzare il comando Livelli per regolare la luminosità, il contrasto e la gamma di un'immagine. La regolazione della gamma consente di modificare i valori della luminosità dei toni grigi intermedi.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Livelli:

1 È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Livelli**.
- Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Livelli**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

3 Nella casella di riepilogo **Canale** selezionare il canale di colore da modificare. Selezionare **RGB** per modificare contemporaneamente i canali rosso, verde e blu. Selezionare **Rosso**, **Verde** o **Blu** per modificare i canali di colore singolarmente.

4 Per aumentare il contrasto dell'immagine, trascinare i dispositivi di scorrimento **Livelli di ingresso** che mostrano i valori di luminosità dell'immagine. Per scurire i valori più scuri, trascinare il cursore nero a forma di rombo verso destra: tutti i valori al di sotto di questo valore verranno impostati su 0 (nero). Per schiarire i valori più chiari, trascinare il cursore chiaro a forma di rombo verso sinistra: tutti i valori al di sopra di questo valore verranno impostati su 255 (bianco). Per modificare il valore del grigio intermedio, trascinare il cursore grigio a forma di rombo verso destra o sinistra: l'intervallo dei colori gamma è compreso tra 0 e 7,99, in cui 1 rappresenta il valore intermedio.

5 Per diminuire il contrasto, trascinare i dispositivi di scorrimento **Livelli di uscita**. Per schiarire i pixel più scuri, trascinare il cursore nero a forma di rombo verso destra. Per scurire i pixel più chiari, trascinare il cursore chiaro a forma di rombo verso sinistra.

6 Fare clic su **OK**.

Sostituzione di colori

Modifica di singoli colori

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per sostituire uno o più colori in una fotografia o in un altro tipo di immagine complessa, utilizzare il comando Mappa tonalità. Ad esempio, è possibile convertire tutti i verdi in blu.

Il comando Mappa tonalità consente inoltre di modificare la saturazione o la luminanza dell'immagine. La regolazione di questi valori ha effetto su tutti i colori (originali e modificati).

Per utilizzare il comando Mappa tonalità:

1 È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Selezionare **Regola > Saturazione e tonalità > Mappa tonalità**.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Mappa tonalità. Nella casella di gruppo **Modifica della tonalità** nella riga superiore delle caselle di colore sono mostrati 10 colori originali, mentre la riga inferiore delle caselle di colore rappresenta i colori modificati. Ciascun colore è espresso in gradi; questo valore equivale a una posizione specifica sulla ruota di colori di 360 gradi.

3 Per ripristinare le impostazioni predefinite dei colori, senza spostamenti sulla ruota dei colori, selezionare **Predefinita** nella casella di riepilogo **Imp. predef**.

4 Per modificare un colore, trascinare il relativo dispositivo di scorrimento su un nuovo colore.

5 Per modificare la saturazione di tutti i colori, regolare il valore **Modifica della saturazione** (compreso tra -100 e 100). 0 indica che non è stata apportata alcuna modifica.

6 Per modificare la luminanza di tutti i colori, regolare il valore **Modifica della luminanza** (compreso tra -100 e 100). 0 indica che non è stata apportata alcuna modifica.

7 Fare clic su **OK**.

Viraggio delle immagini

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Utilizzare il comando Viraggio per sostituire tutti i colori di una selezione o immagine con un unico colore e valore di saturazione, senza modificare i valori di luminanza. È possibile utilizzare questo comando per creare toni seppia (la tonalità marrone tipica delle vecchie fotografie) e altri effetti monocromatici.

Nota

Il comando Viraggio consente di creare un effetto simile alle immagini in bicromia (a due colori). Per creare un effetto in bicromia con lievi modifiche del colore, applicare il comando Scala dei grigi, aumentare la profondità del colore a 16,8 milioni di colori (24 bit), quindi applicare il comando Viraggio.

Per eseguire il viraggio in un'immagine:

1 È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Selezionare **Regola > Saturazione e tonalità > Viraggio**.

3 Per applicare il comando Viraggio a un'immagine, modificare le seguenti impostazioni:

Tonalità La tonalità sulla quale verranno impostati tutti i colori correnti. Trascinare il dispositivo di scorrimento per selezionare il colore manualmente.

Saturazione La saturazione della tonalità selezionata. Trascinare il dispositivo di scorrimento per selezionare la saturazione manualmente.

4 Fare clic su **OK**.

Riduzione e rimozione dei colori

In Paint Shop Pro è possibile utilizzare diversi metodi per ridurre o eliminare i colori. È possibile creare immagini in bianco e nero, in scala di grigi, in bicromia (a due colori), virate e nella tonalità seppia. Inoltre, è possibile creare un'immagine negativa o positiva da un negativo fotografico.

Creazione di immagini in bianco e nero

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per creare immagini in bianco e nero, utilizzare il comando Soglia. Selezionare il valore di luminanza della soglia: al di sotto di tale valore tutti i pixel diventano neri e al di sopra di tale valore tutti i pixel diventano bianchi. Con questo comando la profondità del colore dell'immagine non viene modificata.

Nota
Il comando Soglia consente di creare un'immagine con pixel di due colori, ovvero bianco e nero. Per creare una fotografia in bianco e nero, che in realtà è composta di numerose sfumature di grigio, vedere "Creazione di immagini in scala di grigi" a pagina 157.

Per utilizzare il comando Soglia:

1 È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Regola > Luminosità e contrasto > Soglia**.
- Per creare un livello di regolazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Soglia**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

3 Fare clic su **Zoom indietro** fino a visualizzare tutta l'immagine nelle finestre di anteprima.

4 Nella casella di modifica **Soglia** selezionare un valore di luminanza dei pixel per determinare quali pixel diventeranno bianchi (quelli al di sopra della soglia) e quali pixel diventeranno neri (quelli al di sotto della soglia). Il valore può essere compreso tra 1 e 255. Regolare la soglia fino a ottenere l'effetto desiderato nelle finestre di anteprima.

5 Fare clic su **OK**.

Metodo alternativo per creare un'immagine in bianco e nero

È possibile ridurre la profondità del colore di un'immagine a due colori, ottenendo così immagini dall'aspetto più naturale rispetto al comando Soglia. Per ulteriori informazioni, vedere "Riduzione della profondità del colore a 2 colori (1 bit)" a pagina 285.

Creazione di immagini in scala di grigi

Un'immagine nella scala di grigi ha l'aspetto di una normale fotografia in bianco e nero. Utilizzare il comando Scala dei grigi per convertire un'immagine a colori in scala dei grigi utilizzando una tavolozza contenente il bianco, il nero e 254 sfumature di grigio. Ogni colore nell'immagine viene sostituito con una tonalità di grigio corrispondente al valore di luminanza originale.

Il comando Scala dei grigi consente di modificare la profondità del colore di un'immagine a 8 bit.

Per creare un'immagine nella scala dei grigi:

Selezionare **Immagine > Scala dei grigi**.

Immagini in scala dei grigi fittizie

Esiste un altro modo per creare un'immagine che sembri nella scala di grigi pur mantenendo la profondità di colore originale: utilizzare il comando Mixer canali e selezionare la casella di controllo Monocromatico. Questo comando consente di modificare la quantità dei canali rosso, verde e blu utilizzata per creare l'immagine monocromatica. Per ulteriori informazioni, vedere "Regolazione dei canali di colore" a pagina 147.

Creazione di immagini in tonalità seppia

Le tonalità seppia sono simili alle sfumature marroni tipiche delle fotografie in bianco e nero e dei giornali vecchi. È possibile conferire a fotografie e immagini un aspetto antiquato stile '800 applicando le tonalità seppia. È possibile ottenere questo effetto in due modi:

- Applicando l'effetto seppia all'immagine. Selezionando il numero di anni di invecchiamento dell'immagine. Vedere "Applicazione degli effetti artistici" a pagina 242.
- Utilizzare il comando Viraggio per selezionare una tonalità marrone. Per ulteriori informazioni, vedere "Viraggio delle immagini" a pagina 155.

Riduzione del numero di livelli di luminanza

Utilizzare il comando Posterizza per ridurre il numero dei livelli di luminanza di un'immagine e creare effetti insoliti. Questo comando consente di dividere l'intervallo dei livelli di luminanza (da 2 a 255) in un numero di incrementi uguali specificato dall'utente. Riducendo il numero dei livelli, l'intensità dell'effetto aumenta.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare il comando Posterizza:

1. È possibile applicare la correzione solo a un'area specifica selezionata nell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare direttamente i pixel di un'immagine, selezionare **Effetti > Effetti artistici > Posterizza**.
   - Per creare un livello di regolazione della posterizzazione, selezionare **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Posterizza**. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
3. Nella casella di modifica **Livelli** selezionare il numero dei livelli di luminanza (da 2 a 255) dell'immagine regolata. Per creare un effetto speciale, il numero dei livelli dovrebbe essere inferiore a 10.
4. Fare clic su **OK**.

Creazione di immagini negative

Esistono tre modi per creare un'immagine negativa, ovvero simile al negativo di una fotografia:

- Utilizzare il comando Immagine negativa per sostituire ogni pixel di colore con il colore opposto sulla ruota dei colori. È inoltre possibile utilizzare il comando Immagine negativa per creare un'immagine positiva da un negativo fotografico acquisito tramite scanner.
- Utilizzare il comando del livello di regolazione Inverti per creare un livello di regolazione che abbia lo stesso effetto del comando Immagine negativa senza modificare i pixel dell'immagine originale.

Profondità colore

Per applicare questo comando a una selezione, è necessario che l'immagine sia a 16,8 milioni di colori (24 bit), altrimenti il comando verrà applicato all'immagine intera.

Inoltre, i livelli di regolazione sono disponibili solo per questo tipo di immagini o per le immagini in scala di grigio.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

- Utilizzare il comando Solarizza per produrre un'immagine negativa di cui sia possibile controllare il livello di soglia. Questo livello rappresenta il livello di luminanza al di sopra del quale tutti i colori vengono invertiti. Utilizzare questo comando per creare effetti insoliti.

È possibile creare il negativo di una selezione o di tutta l'immagine.

Per utilizzare il comando Immagine negativa:

Selezionare **Regola > Immagine negativa**.

Per utilizzare il comando del livello di regolazione Inverti:

1. Scegliere **Livelli > Nuovo livello di regolazione > Inverti**.
2. Selezionare le proprietà del livello. Non vi sono impostazioni supplementari per il livello di regolazione. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
3. Fare clic su **OK**.

Per utilizzare il comando Solarizza:

1. Selezionare **Effetti > Effetti artistici > Solarizza**.
2. Nella casella di modifica **Soglia** selezionare una soglia di luminanza (da 1 a 254) al di sopra della quale tutti i colori vengono invertiti. Se si imposta il valore di soglia su 1, tutti i pixel dell'immagine vengono invertiti e l'effetto ottenuto è uguale a quello del comando Immagine negativa.
3. Fare clic su **OK**.

Utilizzo dell'istogramma per analizzare le immagini

Nell'istogramma viene visualizzato un grafico di distribuzione dei valori di rosso, verde, blu, scala dei grigi, tonalità, saturazione e luminanza di un'immagine. È possibile analizzare la distribuzione dei particolari di ombre (visualizzata nella parte sinistra dell'istogramma), mezzitoni (visualizzata nella parte centrale) e alte luci (visualizzata nella parte destra) e quindi decidere come eseguire le modifiche.

Una volta analizzato l'istogramma, è possibile correggere l'immagine con i comandi di correzione del contrasto e dei colori oppure utilizzare i comandi che consentono di regolare l'immagine in base agli elementi dell'istogramma: Equalizza istogramma, Regola con istogramma e Amplia istogramma.

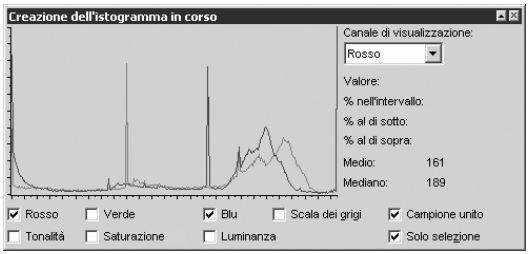
Funzione dell'istogramma

Per i professionisti di editing delle immagini, l'istogramma è uno strumento avanzato per interpretare e correggere le immagini.

Gli utenti non professionisti di Paint Shop Pro non hanno invece bisogno di imparare a utilizzare questo strumento, poiché Paint Shop Pro offre metodi più semplici per regolare le immagini. Per informazioni su come correggere una fotografia, vedere "Regolazione del colore, del contrasto e della saturazione" a pagina 107.

Per visualizzare l'istogramma di un'immagine:

1. Per visualizzare l'istogramma dei dati relativi a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Selezionare **Visualizza > Tavolozze > Istogramma** oppure premere **F7**.



   Il grafico rappresenta il numero di pixel di ciascun valore dei canali selezionati. L'asse verticale rappresenta il numero di pixel compreso tra 0 e il numero di pixel più elevato presente nel grafico. L'asse orizzontale rappresenta il valore di un canale selezionato compreso tra 0 e 255: Rosso, Verde, Blu, Scala dei grigi, Tonalità, Saturazione e Luminanza.

   Per ulteriori informazioni sul grafico, vedere "Informazioni di base sui valori dell'istogramma" a pagina 161 e "Linee guida per l'analisi dell'istogramma" a pagina 162.
3. Selezionare o deselezionare le caselle di controllo disposte sotto il grafico per visualizzare o nascondere i valori dei canali.
4. Selezionare i dati dell'immagine da rappresentare nel grafico:

   Campione unito Se si seleziona questa casella di controllo, nell'istogramma vengono rappresentati tutti i livelli presenti nell'immagine. Se si deseleziona questa casella di controllo, nell'istogramma viene rappresentato solo il livello corrente.

   Solo selezione Se si seleziona questa casella di controllo, nell'istogramma viene rappresentata solo la selezione corrente. Se si deseleziona questa casella di controllo, nell'istogramma viene rappresentato tutto il livello o l'immagine intera.
5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per visualizzare le informazioni su un valore specifico, posizionare il cursore su tale valore all'interno dell'istogramma.
   - Per selezionare un intervallo di valori, fare clic e trascinare il cursore nell'istogramma. Quando si rilascia il pulsante del mouse, l'intervallo viene deselezionato.

Nei seguenti campi sono riportate le informazioni sul punto o sull'intervallo selezionato:

Valore Il valore o l'intervallo di valori (da 0 a 255) del punto su cui è correntemente posizionato il cursore all'interno del grafico.

% nell'intervallo La percentuale di pixel dell'immagine che corrisponde al valore o ai valori del punto o dell'intervallo selezionato. Il numero tra parentesi è il numero di pixel che corrispondono al valore o ai valori selezionati.

% al di sopra La percentuale di pixel dell'immagine che si trova al di sopra del valore o dei valori del punto o dell'intervallo selezionato.

% al di sotto La percentuale di pixel dell'immagine che si trova al disotto del valore o dei valori del punto o dell'intervallo selezionato.

6 Per visualizzare i valori medio e mediano di un canale, selezionare il canale desiderato nella casella di riepilogo **Canale di visualizzazione**: **Rosso, Verde, Blu, Tonalità, Saturazione, Luminanza** o **Scala dei grigi**. Nel campo Medio viene visualizzato il valore medio del canale selezionato. Nel campo Mediano viene visualizzato il valore intermedio dell'intervallo di valori del canale selezionato.

Nota: il canale di visualizzazione selezionato non influisce sui dati rappresentati nell'istogramma.

Informazioni di base sui valori dell'istogramma

Il valore del canale selezionato viene rappresentato sull'asse orizzontale dell'istogramma utilizzando una scala di valori compresa tra 0 e 255. Il significato del valore dipende dal canale selezionato:

- I valori dei canali rosso, verde e blu rappresentano la quantità di rosso, verde o blu presente in ciascun canale di colore. Il valore di un canale pari a 0 indica che tale colore è assente, mentre un valore pari a 255 indica che tale colore è presente con la massima intensità. Ad esempio, se il grafico presenta una punta in corrispondenza del valore 128 del canale rosso significa che vi sono numerosi pixel con un valore rosso di 128 (o rosso intermedio).

- I valori di Tonalità, Saturazione e Luminanza costituiscono una modalità di rappresentazione del colore diversa rispetto ai canali Rosso, Verde e Blu. La tonalità rappresenta il colore effettivo e il valore corrisponde al numero assegnato a tale colore sulla ruota dei colori. Ad esempio, rosso corrisponde a 0, giallo a 43, verde a 85, ciano a 128, blu a 170 e magenta a 212 (vedere la ruota dei colori visualizzata nella selezione colori di Jasc). La saturazione rappresenta il livello di grigio che viene aggiunto alla tonalità: 0 significa che il colore è molto grigio e non è stata applicata alcuna saturazione, mentre 255 significa che il colore non contiene grigio ed è completamente saturo. La luminanza rappresenta la luminosità della tonalità: 0 corrisponde all'assenza di luce (nero), 128 al grigio intermedio e 255 alla presenza massima di luce (bianco). L'istogramma della luminanza contiene informazioni simili a quello della scala dei grigi.
- I valori della scala dei grigi rappresentano i livelli di grigio: 0 corrisponde al nero, 128 al grigio intermedio e 255 al bianco. Questi valori rappresentano la luminosità di un'immagine. La distribuzione dei valori del grigio determina il contrasto di un'immagine.

Linee guida per l'analisi dell'istogramma

Le linee guida riportate di seguito aiutano ad analizzare l'istogramma e a correggere le immagini:

- I picchi delle linee rappresentano i valori con molti pixel.
- Se una linea è vicina all'asse orizzontale, significa che a quel livello vi sono pochi pixel.
- Se le linee del grafico sono distribuite uniformemente nell'istogramma, significa che l'immagine ha una composizione bilanciata e probabilmente contiene una quantità sufficiente di particolari da correggere.
- Se le linee sono concentrate in un'area ristretta, significa che l'immagine probabilmente non contiene abbastanza particolari da correggere. Provare a ripetere il processo di acquisizione dell'immagine.

- L'utilità dell'istogramma dipende dal contenuto dell'immagine e dai valori dei canali. Ad esempio, un'immagine dai toni pallidi e non saturi potrebbe presentare un picco elevato nella parte sinistra dell'istogramma (in corrispondenza dei valori più bassi). L'immagine di un'autopompa rosso fuoco potrebbe presentare un picco nella parte destra dell'istogramma (in corrispondenza dei valori più alti). Se le immagini non sono state saturate correttamente, gli istogrammi della saturazione potrebbero essere invertiti.
- Se il grafico della scala dei grigi è tracciato prevalentemente nella parte sinistra dell'istogramma, significa che l'immagine è troppo scura.
- Se il grafico della scala dei grigi è tracciato prevalentemente nella parte destra dell'istogramma, significa che l'immagine è troppo chiara.
- Se le linee che rappresentano la scala dei grigi non sono suddivise uniformemente nel grafico, provare ad aumentare il contrasto.

Correzione di immagini mediante la regolazione dell'istogramma

Profondità colore

Il comando Regola con istogramma può essere applicato a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala di grigi.

Per informazioni su come aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Utilizzare il comando Regola con istogramma per regolare il contrasto e il bilanciamento dei colori di un'immagine.

Nel grafico della finestra di dialogo Regola con istogramma è visualizzato il numero di pixel di ciascun valore del canale selezionato. L'asse verticale rappresenta il numero di pixel compreso tra 0 e il numero di pixel più elevato presente nel grafico. L'asse orizzontale rappresenta il valore del canale selezionato compreso tra 0 e 255:

Se si modifica l'istogramma, nel grafico viene visualizzato l'istogramma aggiornato in rosso e l'istogramma originale in grigio. Per disattivare la sovrapposizione del rosso, deselezionare la casella di controllo **Sovrapponi istogramma risultante**.

Per ulteriori informazioni sul grafico, vedere "Informazioni di base sui valori dell'istogramma" a pagina 161 e "Linee guida per l'analisi dell'istogramma" a pagina 162.

Contenuto della casella di testo mobile

Quando si posiziona il cursore sull'istogramma, vengono visualizzate le seguenti informazioni:

- Ingresso rappresenta il valore sull'asse orizzontale.
- Conteggio rappresenta il numero di pixel ai quali è associato un valore.
- Intero rappresenta la percentuale di pixel dell'immagine al quale è associato un valore.
- Uscita rappresenta il valore regolato.

Regolazioni rapide dell'istogramma

Per correggere il contrasto mediante le funzioni dell'istogramma, è possibile utilizzare i comandi Equalizza istogramma e Amplia istogramma. Vedere "Utilizzo dell'istogramma per risolvere i problemi di contrasto" a pagina 148.

Zoom avanti e indietro

Fare clic su [+] o su [-] rispettivamente per ingrandire o ridurre la visualizzazione dell'istogramma. Fare clic su 1:1 per visualizzare l'istogramma con le dimensioni originali.

Nella finestra di dialogo Regola con istogramma è possibile modificare la luminanza e i canali di colore rosso, verde e blu. Nella finestra Istogramma (selezionare **Visualizza > Tavolozze > Istogramma** per visualizzarla) vengono rappresentati anche i valori di tonalità, saturazione e scala dei grigi, che non possono però essere modificati mediante la regolazione dell'istogramma.

Nota
Nella finestra di dialogo Regola con istogramma viene rappresentato un canale di colore alla volta, a differenza della finestra Istogramma nella quale tutti i canali sono rappresentati simultaneamente. Si consiglia di visualizzare prima la finestra Istogramma (selezionare **Visualizza > Tavolozze > Istogramma**), quindi utilizzare la funzione di prova automatica della finestra di dialogo Regola con istogramma per visualizzare le modifiche nella finestra Istogramma.

Per utilizzare il comando Regola con istogramma:

1. Per limitare la regolazione a un'area specifica, selezionare tale area all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Scegliere **Regola > Luminosità e contrasto > Regola con istogramma** per aprire la finestra di dialogo Regola con istogramma.
3. Selezionare un canale per l'opzione **Modifica**:

   Luminanza I valori di luminanza dell'immagine. Se si desidera correggere il contrasto, modificare questo canale per primo.

   Colori Selezionare un canale di colore dalla casella di riepilogo: **Rosso**, **Verde** o **Blu**.
4. Nella casella di riepilogo **Imp. predef.** selezionare **Predefinita**. I valori predefiniti non alterano l'immagine.
5. Nella parte sinistra dell'istogramma individuare uno spazio tra il bordo sinistro e il punto in cui il grafico inizia a risalire. Se tale spazio è presente, significa che i pixel più scuri dell'immagine non sono completamente neri. Fare clic e trascinare il cursore di scorrimento Bassa (il triangolo nero) sul punto in cui il grafico inizia a risalire. Nella casella di modifica Bassa superiore viene visualizzata la posizione bassa (compresa tra 0 a 255). Nella casella di modifica Bassa inferiore viene visualizzata la percentuale di pixel compresa tra 0 e il valore basso; il contrasto viene annullato. Come regola generale, mantenere la percentuale al di sotto di 0,1%.

6 Nella parte destra dell'istogramma individuare uno spazio tra il bordo destro della finestra e il punto in cui il grafico si abbassa fino a raggiungere zero pixel. Se tale spazio è presente, fare clic e trascinarvi il cursore di scorrimento Alta (il triangolo bianco). Questa operazione consente di convertire i pixel dell'immagine più chiari in bianchi. Come regola generale, mantenere la percentuale visualizzata nella casella di modifica Alta inferiore al di sotto di 0,1%.

7 Se l'immagine è troppo scura o chiara, regolare la gamma (gamma è una misura standard della modifica del contrasto di un'immagine). Se l'immagine è troppo scura, trascinare il cursore di scorrimento Gamma (il triangolo grigio) verso destra per aumentare il valore Gamma (visualizzato nella casella di modifica Gamma). Se l'immagine è troppo chiara, trascinare il cursore di scorrimento Gamma verso sinistra per ridurre il valore gamma.

8 Se il grafico presenta picchi sui lati destro e sinistro e punti bassi al centro, occorre comprimere i mezzitoni. Occorre espandere le ombre e le alte luci per visualizzare le relative informazioni. Questa operazione è spesso necessaria quando si lavora con fotografie riprese con il flash in cui il soggetto è troppo vicino alla fotocamera. In questo caso, il soggetto appare illuminato eccessivamente, mentre lo sfondo della fotografia è molto scuro. Per comprimere i mezzitoni, fare clic e trascinare verso l'alto il dispositivo di scorrimento **Mezzitoni**.

9 Se nel grafico sono presenti picchi nella parte centrale e pochi pixel sui lati destro e sinistro, espandere i mezzitoni trascinando il dispositivo di scorrimento **Mezzitoni** verso il basso.

10 Ignorare questa operazione quando si desidera migliorare l'immagine. Se si desidera creare effetti artistici, utilizzare i cursori di scorrimento dell'uscita massima e minima sul lato sinistro dell'istogramma per eseguire ulteriori regolazioni. Il cursore di scorrimento dell'uscita massima è il cerchio bianco all'interno del quadrato grigio, mentre il cursore di scorrimento dell'uscita minima è il cerchio nero all'interno del quadrato grigio. Per scurire i toni bianchi dell'immagine, fare clic e trascinare il cursore di scorrimento dell'uscita massima verso il basso. Per schiarire i toni neri dell'immagine, fare clic e trascinare il cursore di scorrimento dell'uscita minima verso l'alto.

Nota: anche se i cursori di scorrimento delle due uscite massima e minima sono posizionati lungo l'asse verticale, i valori che controllano hanno in realtà effetto sull'asse orizzontale. Essi indicano il valore massimo e minimo (compresi tra 0 e 255) dell'immagine. Tutti i pixel non compresi tra il valore minimo e quello massimo vengono convertiti in modo da rientrare in questo intervallo.

11 Per regolare un altro canale, selezionarlo nella casella di riepilogo **Modifica** e ripetere le suddette operazioni.

12 Fare clic su **OK**.

CAPITOLO 7

Modifica delle immagini

È possibile utilizzare diversi metodi di modifica delle immagini: copiare i dati da un'immagine all'altra, tagliare, ridimensionare, capovolgere, riflettere e ruotare l'immagine oppure modificarne il fattore di scala o la prospettiva.

Sommario

Aggiunta di bordature 168
Modifica delle dimensioni della tela 168
Combinazione di due immagini 169
Correzione della prospettiva di un'immagine 171
Ritaglio di un'immagine 173
Utilizzo dei comandi Taglia, Copia e Incolla 176
Eliminazione di un'immagine 179
Capovolgimento e riflessione di un'immagine 180
Ripetizione di comandi 180
Ridimensionamento di un'immagine 181
Rotazione di un'immagine 184
Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine 187
Utilizzo di righelli, griglie e guide 189
Utilizzo dei comandi Annulla/Ripristina 194
Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo 195
Utilizzo della tavolozza Cronologia 198

Aggiunta di bordature

Aggiunta di una bordatura colorata

Utilizzare il comando Aggiungi bordatura per aggiungere una cornice colorata intorno all'immagine. La larghezza della cornice si aggiunge alle dimensioni dell'immagine.

Nel caso di immagini con più livelli, è necessario appiattire prima l'immagine. Per aggiungere bordature colorate senza appiattire l'immagine, utilizzare il comando Dimensioni tela; vedere "Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine" a pagina 187.

Per aggiungere una bordatura:

1. Selezionare **Immagine > Aggiungi bordatura** per aprire la finestra di dialogo Aggiungi bordatura.
2. Selezionare la casella di controllo **Simmetriche** per creare una bordatura con la stessa larghezza su tutti i lati. Deselezionare questa casella di controllo per specificare separatamente la larghezza di ciascuna bordatura.
3. Dalla casella di gruppo **Dimensione in pixel**, selezionare le dimensioni della bordatura.

   Nota: per esprimere le dimensioni in un'unità diversa dai pixel, selezionare la nuova unità nella casella di riepilogo all'interno della casella di gruppo **Dimensioni originali**.
4. Fare clic sulla casella **Colore** per selezionare il colore della bordatura.
5. Fare clic su **OK**.

Suggerimento per la scelta del colore:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella del colore per selezionare un colore dalla finestra di dialogo **Colori recenti**.

Modifica delle dimensioni della tela

Immagine originale e tela aggiunta alla parte superiore dell'immagine

La tela dell'immagine rappresenta l'area di lavoro dell'immagine e definisce le dimensioni dell'immagine, ad esempio 200 x 300 pixel. È possibile ridurre la tela oppure ingrandirla per aggiungere elementi all'immagine. Il comando Dimensioni tela consente di aggiungere o eliminare pixel dai bordi dell'immagine.

Nota

Ridurre le dimensioni della tela non sempre equivale a ritagliare l'immagine. Nel caso di immagini con livelli, riducendo le dimensioni della tela non si eliminano i pixel esterni alla nuova tela, ma si visualizza semplicemente una porzione inferiore del livello. Le informazioni relative al livello di sfondo vengono sempre eliminate, anche se l'immagine contiene altri livelli.

Per modificare le dimensioni della tela di un'immagine:

1 Selezionare **Immagine > Dimensioni tela** per aprire la finestra di dialogo Dimensioni tela.

2 Selezionare le impostazioni desiderate dalla casella di gruppo **Nuove dimensioni**:

Larghezza, **Altezza** Immettere i valori per le dimensioni della nuova tela.

Unità Utilizzare questa casella di riepilogo per modificare le unità di misura.

Mantieni proporzioni Selezionare questa casella di controllo per bloccare le dimensioni della nuova tela sulle proporzioni dell'immagine corrente. La casella di modifica numerica sotto la casella di controllo indica il rapporto corrente larghezza-altezza dell'immagine. Modificare questo valore per impostare proporzioni diverse.

Sfondo Fare clic su questa casella di colore per selezionare un colore per le nuove tele aggiunte. In alternativa, selezionare la casella di controllo **Trasparente** per rendere trasparenti le tele aggiunte.

Nota: è necessario selezionare un colore per ogni tela aggiunta al livello di sfondo.

3 Posizionare l'immagine nella nuova tela. Dalla casella di gruppo **Posizionamento**, fare clic su uno dei pulsanti di posizionamento. Nei campi visualizzati a destra dei pulsanti di posizionamento viene visualizzata la quantità di tela aggiunta o sottratta da ciascun bordo.

Nota: per controllare il posizionamento dell'immagine, è anche possibile immettere i valori nei campi.

4 Fare clic su **OK**.

Altre opzioni di ridimensionamento

È possibile modificare le dimensioni di un'immagine anche ridimensionandola, ritagliandola o stampandola in un formato diverso. Per confrontare queste opzioni, vedere l'intestazione laterale "Metodi alternativi per modificare le dimensioni di un' immagine" a pagina 182.

Suggerimento per la scelta del colore:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella del colore per selezionare un colore dalla finestra di dialogo **Colori recenti**.

Combinazione di due immagini

È possibile combinare due immagini per crearne una terza. La nuova immagine viene creata in base ai dati del colore delle due immagini di origine. In base alla funzione selezionata, i dati del colore delle due immagini di origine vengono combinati pixel per pixel.

Per combinare due immagini:

1. Aprire le due immagini da combinare.
2. Selezionare **Immagine > Aritmetica** per aprire la finestra di dialogo Aritmetica dell'immagine.
3. Scegliere un'immagine dalla casella di riepilogo **Immagine n. 1**. Le dimensioni dell'immagine n. 1 determinano le dimensioni della nuova immagine.
4. Scegliere un'immagine dalla casella di riepilogo **Immagine n. 2**.
5. Dalla casella di gruppo **Funzione** selezionare un metodo di combinazione delle immagini.

   Aggiungi Valore immagine 1 + valore immagine 2

   Sottrai Valore immagine 1 - valore immagine 2

   Moltiplica Valore immagine 1 x valore immagine 2

   Differenza Valore assoluto di (immagine 1 - valore immagine 2)

   Schiarisci Massimo di (valore immagine 1, valore immagine 2)

   Scurisci Minimo di (valore immagine 1, valore immagine 2)

   Esegui media (valore immagine 1 + valore immagine 2)/2

   OR OR binario

   AND AND binario

   XOR AND/OR binario
6. Dalla casella di gruppo **Canale**, selezionare i canali del colore delle immagini da utilizzare per la combinazione. Selezionare la casella di controllo **Tutti i canali** per utilizzare tutti i canali di colore di entrambe le immagini. Il risultato di questa operazione è un'immagine a 24 bit.
7. Dalla casella di gruppo **Modificatori**, selezionare una delle opzioni disponibili. I modificatori vengono applicati ai valori del colore prodotti utilizzando le impostazioni dei riquadri Funzione e Canale.

   Divisore Questo valore è utilizzato per dividere i valori dei colori. Può ridurre gli effetti delle altre impostazioni selezionate.

   Polarizzazione Quantità fissa in base alla quale il valore di ciascun colore viene modificato. Il valore viene aggiunto al valore del colore risultante dalle impostazioni selezionate in Funzione, Canale e Divisore.

Taglia valori cromatici Questa casella di controllo consente di specificare le modalità di gestione dei valori dei colori finali superiori a 255 e inferiori a 0.

Taglia valori cromatici	Valore inferiore a 0	Valore superiore a 255
Selezionata	Valore = 0	Valore = 255
Deselezionata	Valore = Valore + 256	Valore = Valore -256

8 Fare clic su **OK**.

Correzione della prospettiva di un'immagine

Nelle fotografie di oggetti alti, la prospettiva potrebbe risultare distorta e gli oggetti potrebbero apparire inclinati o ripresi da un'angolazione errata. Questo tipo di distorsione si verifica quando la fotocamera è inclinata rispetto al soggetto.

Per correggere la distorsione della prospettiva è possibile utilizzare due strumenti:

Strumento	Procedura	Applicabile a...
Strumento Deformazione	Per modificare la prospettiva in modo interattivo, trascinare i quadratini di ridimensionamento d'angolo del riquadro di selezione intorno a un livello. Vedere "Per correggere la prospettiva con lo strumento Deformazione:" di seguito.	Solo il livello corrente. Solo i livelli raster.
Strumento Correzione prospettiva	Tracciare un riquadro di selezione intorno all'elemento dell'immagine, ad esempio un edificio, che dovrebbe essere rettangolare ma che risulta distorto. La prospettiva viene regolata automaticamente in modo da rendere l'elemento selezionato rettangolare. Vedere "Per correggere la prospettiva con lo strumento Correzione prospettiva:" a pagina 172.	Solo il livello corrente. Solo i livelli raster.

Per correggere la prospettiva con lo strumento Deformazione:

1. Selezionare il livello da correggere nella tavolozza Livelli.
2. Utilizzare le linee della griglia per correggere le linee della fotografia che dovrebbero essere orizzontali o verticali. Per visualizzare la griglia, selezionare **Visualizza > Griglia**.
3. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Deformazione** .
4. Premere **Ctrl** e contemporaneamente fare clic e trascinare un quadratino di ridimensionamento d'angolo. L'immagine viene aggiornata quando si rilascia il pulsante del mouse. Regolare la prospettiva fino a ottenere l'aspetto dell'immagine desiderato.

   Nota: se, in seguito alle correzioni, alcuni dati dell'immagine si trovano all'esterno della tela, è possibile ripristinarli aumentando le dimensioni della tela. Vedere "Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine" a pagina 187.

Correzione della prospettiva

Riquadro di selezione

Dopo la correzione

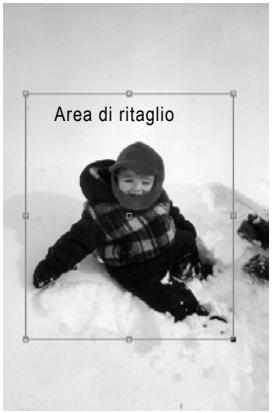
Per correggere la prospettiva con lo strumento Correzione prospettiva:

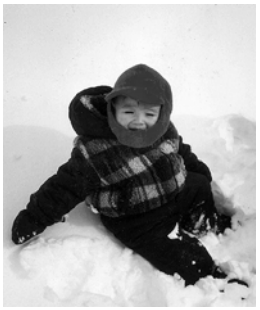
1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, selezionare lo strumento **Correzione** prospettiva . Nell'immagine viene visualizzato un riquadro di selezione provvisto di quadratini di ridimensionamento d'angolo.
2. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare le opzioni desiderate:
   - **Linee griglia** Specificare il numero di linee della griglia da visualizzare all'interno del riquadro di selezione.
   - **Ritaglia immagine** Selezionare questa casella di controllo per ripristinare le dimensioni originali dell'immagine ritagliandola. Questa operazione viene eseguita dopo avere applicato la prospettiva. Le aree dell'immagine che si trovano all'esterno dell'immagine originale verranno eliminate.
3. Trascinare i quadratini di ridimensionamento verso l'angolo dell'elemento che si desidera rendere rettangolare. Ad esempio, un edificio i cui lati sono inclinati, anziché dritti.
4. Per regolare con precisione la posizione del riquadro di selezione, nella tavolozza Opzioni strumenti specificare le coordinate X e Y dei quattro quadratini di ridimensionamento d'angolo.
5. Fare doppio clic sull'immagine oppure fare clic sul pulsante **Applica**.

   Nota: per ripristinare la prospettiva originale del riquadro di selezione, fare clic su **Ripristina** dalla tavolozza Opzioni strumenti.

Ritaglio di un'immagine

Ritaglio di un'immagine





Dopo il ritaglio

Ritagliando le immagini è possibile creare composizioni migliori e modificare il punto focale dell'immagine. Inoltre, questa operazione consente di ridurre la memoria necessaria per eseguire le modifiche alle immagini. L'eliminazione delle aree di colore superflue consente anche di migliorare le correzioni dei colori.

Utilizzare lo strumento Ritaglio per selezionare l'area di ritaglio, cioè un rettangolo con bordi e quadratini di ridimensionamento d'angolo che racchiuda la parte di immagine da conservare. È possibile ritagliare anche in base a una selezione o alle aree opache di un'immagine.

Nota
Lo strumento Ritaglio rimuove in modo permanente le parti dell'immagine esterne all'area di ritaglio.

Per definire l'area di ritaglio:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Ritaglio** .
2. Definire il rettangolo di ritaglio in uno dei seguenti modi:
   - Fare clic e trascinare l'area di ritaglio sopra l'immagine; oppure

   Dalla tavolozza Opzioni strumenti:
   - Immettere i valori relativi all'**Altezza** e alla **Larghezza** dell'area di ritaglio (se necessario, modificare l'unità di misura dalla casella di riepilogo Unità); oppure
   - Immettere le posizioni relative ai lati **Superiore**, **Inferiore**, **Sinistro** e **Destro** dell'area di ritaglio; oppure
   - Per utilizzare dimensioni dell'immagine standard, scegliere una delle molte **Impostazioni predefinite**.

   Nota: L'area dell'immagine fuori del rettangolo di ritaglio sarà sfumata. Per modificare questa area sfumata, oppure per disattivare l'opzione di sfumatura, aprire la scheda Trasparenza e ombreggiatura dalla finestra di dialogo Preferenze generali programma. Inoltre, quando la sfumatura del ritaglio è attivata e si tenta di ritagliare un'immagine a 8 bit (256 colori) o meno, l'area fuori del rettangolo di ritaglio è nera. Quindi, quando si ritaglia questo tipo di immagini, è opportuno disabilitare questa opzione.

3 Per regolare l'area di ritaglio, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul bordo o sul quadratino di ridimensionamento d'angolo e trascinare; oppure
- Spostare tutto il rettangolo di ritaglio posizionando il cursore dentro e trascinandolo; oppure
- Regolare i valori di **Altezza** e **Larghezza**; oppure
- Regolare i lati **Superiore**, **Inferiore**, **Sinistro** e **Destro** dell'area di ritaglio; oppure
- Per eliminare l'area di ritaglio, fare clic con il pulsante destro del mouse in un punto qualsiasi dell'immagine.

Nota: Per mantenere le proporzioni correnti dell'area di ritaglio, selezionare la casella di controllo **Mantieni proporzioni** dalla tavolozza Opzioni strumenti. Se si utilizza una forma di ritaglio predefinita, questa casella di controllo non è disponibile.

4 Per ritagliare un'immagine, fare doppio clic all'interno del rettangolo di ritaglio oppure fare clic sul pulsante **Applica** dalla tavolozza Opzioni strumenti.

Nota: Una volta ritagliata un'immagine, i valori della Larghezza e dell'Altezza nelle opzioni dello strumento Ritaglio sono entrambi impostati su 1. Questi valori non rispecchiano le dimensioni dell'immagine ritagliata. Per visualizzare le dimensioni dell'immagine dopo l'operazione di ritaglio, selezionare **Immagine > Informazioni sull'immagine** e dalla sezione Immagine della scheda Informazioni sull'immagine verificare il contenuto del campo Dimensioni.

Per ritagliare un'immagine da stampare:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Ritaglio**.

2 Definire l'area di ritaglio.

3 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la casella di controllo **Specifica dimensioni di stampa**.

4 Dalla casella di riepilogo **Unità**, selezionare pollici o centimetri. Con questo metodo di ritaglio non è possibile utilizzare i pixel.

5 Specificare i valori di **Altezza** e **Larghezza** desiderati per l'immagine finale. L'area di ritaglio finale verrà adattata automaticamente alle dimensioni specificate, riducendo o aumentando la risoluzione dell'immagine.

6 Per regolare l'area di ritaglio, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul bordo o sul quadratino di ridimensionamento d'angolo e trascinare; oppure
- Fare clic nell'area di ritaglio e trascinarla per spostare tutto il rettangolo; oppure
- Dalla tavolozza Opzioni strumenti, specificare un valore per i lati **superiore, inferiore, sinistro e destro** dell'area di ritaglio.

7 Per ritagliare l'immagine, farvi doppio clic sopra oppure fare clic sul pulsante **Applica** .

Per ritagliare un'immagine da visualizzare sullo schermo:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Ritaglio** .

2 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, deselezionare la casella di controllo **Specifica dimensioni di stampa**.

3 Definire e regolare l'area di ritaglio.

4 Per ritagliare l'immagine, farvi doppio clic sopra oppure fare clic sul pulsante **Applica** .

Ritaglio di una selezione

In Paint Shop Pro, è possibile creare una selezione e quindi ritagliare l'immagine utilizzando la selezione creata.

Nota: se si esegue l'operazione di ritaglio in base a una selezione sfumata, il colore di sfondo corrente riempie la regione sfumata della selezione.

Per ritagliare l'immagine utilizzando una selezione:

1 Creare una selezione all'interno dell'immagine.

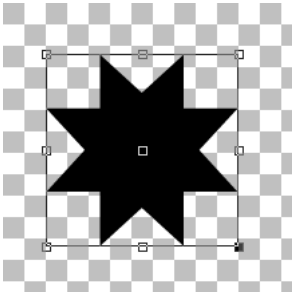
Nota: la selezione può avere qualsiasi forma. Le selezioni con forma irregolare sono racchiuse da un'area di ritaglio rettangolare.

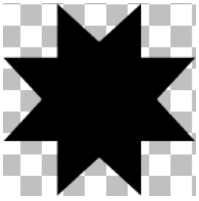
2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Immagine > Ritaglia la selezione**.
- Fare clic sullo strumento **Ritaglio**, quindi selezionare **Selezione corrente** nella casella di gruppo **Blocca l'area di ritaglio su** dalla tavolozza Opzioni strumenti. Definire l'area di ritaglio e fare clic su **Applica** .

Ritaglio di aree opache

Ritaglio di un'area opaca





Dopo il ritaglio

Questa funzione consente di eliminare le aree trasparenti lungo i bordi dell'immagine. Lo strumento Ritaglio consente di impostare automaticamente l'area di ritaglio in modo da includere le aree opache (non trasparenti) presenti su un solo livello o nell'immagine intera.

Nota
È possibile che anche dopo l'applicazione dello strumento Ritaglio, le aree opache a forma irregolare contengano aree trasparenti.

Per ritagliare un'area opaca di un livello o di un'immagine:

1. Fare clic sullo strumento **Ritaglio** .
2. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare una delle opzioni disponibili nella casella di gruppo **Blocca l'area di ritaglio su:**

   Livello opaco Seleziona le aree opache del livello corrente.

   Unito opaco Seleziona le aree opache di tutti i livelli.

   Nota: Se il colore di un livello qualsiasi o dello sfondo è pieno, anziché trasparente, il livello o l'immagine verranno inclusi nell'area di ritaglio.
3. Regolare l'area di ritaglio fino a ottenere il risultato desiderato. Vedere "Per definire l'area di ritaglio:" a pagina 173.
4. Per ritagliare l'immagine, farvi doppio clic sopra oppure fare clic sul pulsante **Applica** .

Utilizzo dei comandi Taglia, Copia e Incolla

Che cosa sono gli Appunti?

Gli Appunti di Windows sono un'area della memoria del computer utilizzata per l'archiviazione temporanea di dati, quali le immagini copiate o tagliate.

È possibile tagliare o copiare una selezione o un livello intero negli Appunti di Windows e quindi incollare il contenuto degli Appunti nella stessa immagine o in un'altra immagine. I comandi principali sono:

Taglia Elimina una selezione o un livello memorizzandolo negli Appunti e lo sostituisce con il colore di sfondo o la trasparenza selezionati.

Copia Copia una selezione o un livello negli Appunti.

Copia unione Copia negli Appunti una versione appiattita (unita) di tutti il livelli di una selezione.

Incolla Incolla una selezione o un livello tagliati o copiati come una nuova immagine, una selezione o un nuovo livello, nel livello corrente.

Per tagliare una selezione o un livello:

1. Selezionare l'area o il livello da tagliare. Per informazioni sulle modalità di creazione di selezioni, vedere Capitolo 8, Creazione di selezioni in un'immagine.
2. Selezionare **Modifica > Taglia** oppure premere **Ctrl + X**.

Comandi Taglia e Cancella

Se si utilizza il comando Taglia, i dati vengono copiati negli Appunti di Windows e possono essere incollati di nuovo. Il comando Cancella, invece, elimina i dati in modo permanente.

Per copiare una selezione o un livello:

1. Selezionare l'area o il livello da copiare.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per copiare la selezione o il livello attivi, selezionare **Modifica > Copia** oppure premere **Ctrl + C**.
   - Per copiare tutti i livelli dell'area selezionata, scegliere **Modifica > Copia unione** oppure premere **Ctrl + Maiusc + C**.

Per incollare una selezione tagliata o copiata come una nuova immagine:

Selezionare **Modifica > Incolla > come nuova immagine** oppure premere **Ctrl + V**.

Per incollare una selezione tagliata o copiata come un nuovo livello:

1. Selezionare l'immagine nella quale si desidera incollare la selezione.
2. Selezionare **Modifica > Incolla > Come nuovo livello** oppure premere **Ctrl + L**.

Per incollare una selezione tagliata o copiata in un livello:

1. Dalla tavolozza Livelli dell'immagine di destinazione, fare clic sul livello nel quale si desidera incollare la selezione.
2. Selezionare **Modifica > Incolla**, quindi scegliere uno dei seguenti comandi:

   Incolla come nuova selezione (Ctrl + E) Incolla il contenuto degli Appunti come selezione mobile sopra il livello corrente. Se l'immagine contiene già una selezione mobile, tale selezione viene prima immobilizzata.

Se la selezione incollata è sproporzionata

Quando i dati vengono copiati in un'altra immagine, conservano le dimensioni in pixel originali. Se un'immagine è molto più grande o più piccola dell'altra, la selezione può apparire sproporzionata.

Dopo avere incollato la selezione, utilizzare lo strumento Deformazione per ridimensionare in modo proporzionale la selezione. Vedere l'intestazione laterale "Procedura veloce per il ridimensionamento in maniera proporzionale" a pagina 188.

Prima di copiare e incollare i dati, ridimensionare le due immagini in modo che abbiano dimensioni simili. Vedere "Ridimensionamento di un'immagine" a pagina 181.

Incolla come selezione trasparente (Ctrl + Maiusc + E) Utilizzare questo comando per eliminare un determinato colore dalla selezione che si desidera incollare. Questo comando rende trasparenti i pixel dei dati contenuti negli Appunti che corrispondono esattamente al colore di sfondo corrente (nella tavolozza Materiali), quindi incolla il contenuto degli Appunti come selezione mobile sopra il livello corrente.

Nota: selezionare il colore di sfondo prima di incollare i dati.

Nella selezione (Ctrl + Maiusc + L) Incolla il contenuto degli Appunti nella selezione corrente. Il contenuto degli Appunti verrà ridimensionato in base alle dimensioni della selezione corrente.

Metodo alternativo di eliminazione di un colore dalla selezione

Modificare la selezione scegliendo **Selezione > Modifica > Seleziona intervallo cromatico**. Per istruzioni dettagliate, vedere "Aggiunta o rimozione di colori da una selezione" a pagina 227.

Copia di un'immagine in un'altra utilizzando il visualizzatore

È possibile copiare tutti i livelli di un'immagine dal visualizzatore a un'immagine aperta trascinando la miniatura dell'immagine dal visualizzatore e rilasciandola nell'immagine aperta.

Per utilizzare il visualizzatore per copiare un'immagine in un'altra:

1. Aprire l'immagine nella quale si desidera copiare i livelli. L'immagine di destinazione deve essere a 16,8 milioni di colori o a scala di grigi.
2. Dalla tavolozza **Livelli**, fare clic sul livello sul quale si desidera posizionare la nuova immagine.
3. Aprire il visualizzatore (selezionare **File > Sfoglia** oppure premere **Ctrl + B**).
4. Selezionare la cartella contenente l'immagine da copiare.
5. Fare clic sulla miniatura del visualizzatore e trascinarla nell'immagine di destinazione. Quando si rilascia il pulsante del mouse, i livelli vengono aggiunti all'immagine e collegati automaticamente.

   Nota: se il nome di un nuovo livello è identico al nome di un livello dell'immagine di destinazione, a tale nome viene associato un numero.

Copia delle immagini di Paint Shop Pro in applicazioni di terze parti

Per copiare un'immagine di Paint Shop Pro in applicazioni di terze parti, quali elaboratori di testo o programmi per il desktop publishing, eseguire quanto segue:

- Selezionare **File > Salva con nome** per salvare l'immagine in un altro formato di file (ad esempio TIF o BMP), quindi aprire un'applicazione di terze parti e importare o trascinare il file.
- In Paint Shop Pro, copiare l'immagine (selezionare **Modifica > Copia** per copiare la selezione o il livello corrente oppure **Modifica > Copia unione** per copiare tutti i livelli), quindi aprire l'applicazione di terze parti e incollare l'immagine.
- Aprire il visualizzatore di Paint Shop Pro, selezionare l'immagine, quindi premere **Alt** e contemporaneamente fare clic sull'immagine e trascinarla nel documento dell'applicazione di terze parti. Un'immagine con più livelli viene unita (o appiattita) prima di essere copiata nell'altro documento.

Visualizzazione del documento nell'applicazione di terze parti

Trascinare l'immagine sull'icona dell'applicazione nella barra delle applicazioni di Windows, attendere che l'applicazione venga aperta, spostare il cursore sopra al documento e quindi rilasciare il pulsante del mouse.

Le funzionalità di copia e di trascinamento dal visualizzatore sono disponibili solo per i programmi che supportano i dati di immagine dagli Appunti.

Come svuotare gli Appunti

Se si copiano grandi quantità di dati negli Appunti, è possibile che le prestazioni del computer risultino rallentate. È opportuno quindi svuotare gli Appunti eliminando i dati superflui.

Nota
Questo comando non può essere annullato.

Per svuotare gli Appunti:

Selezionare **Modifica > Svuota gli Appunti**.

Eliminazione di un'immagine

In Paint Shop Pro, è possibile eliminare i file di immagine dall'area di lavoro principale oppure utilizzando il visualizzatore.

Per eliminare l'immagine corrente nell'area di lavoro:

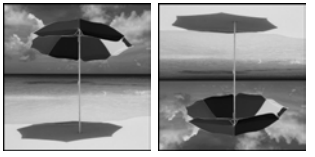
Selezionare **File > Elimina** oppure premere **Ctrl + Canc**.

Per eliminare l'immagine tramite il visualizzatore:

1. Aprire il visualizzatore selezionando **File > Sfoglia** oppure premendo **Ctrl + B**.
2. Selezionare la cartella contenente il file da eliminare.
3. Selezionare l'immagine da eliminare.
4. Selezionare **File > Elimina** oppure premere **Ctrl + Canc**.

Capovolgimento e riflessione di un'immagine

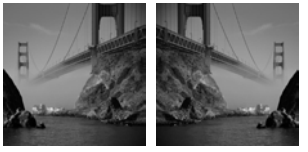
Capovolgimento di un'immagine



Utilizzare il comando Capovolgi per rovesciare un'immagine lungo il suo asse orizzontale, in modo che la parte superiore diventi quella inferiore e viceversa. Utilizzare il comando Rifletti per invertire un'immagine lungo il suo asse verticale, in modo che la parte destra diventi quella sinistra e viceversa.

Nota
Per capovolgere o riflettere tutti i livelli di un'immagine, includerli nello stesso gruppo di livelli.

Riflessione di un'immagine



Per capovolgere una selezione, un livello o un'immagine:

Selezionare **Immagine > Capovolgi** oppure premere **Ctrl + I**.
Il capovolgimento di una selezione rende la selezione mobile, senza modificare il livello originale.

Per riflettere una selezione, un livello o un'immagine:

Selezionare **Immagine > Rifletti** oppure premere **Ctrl + M**.
La riflessione di una selezione rende la selezione mobile, senza modificare il livello originale.

Ripetizione di comandi

Per ripetere più azioni:

Registrare uno script ed eseguirlo su ciascuna immagine. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo degli script, vedere "Concetti di base sugli script" a pagina 458.

Il comando **Ripeti** consente di applicare lo stesso comando ad altre immagini oppure di applicarlo più volte alla stessa immagine. Questo comando consente di applicare lo stesso effetto o la stessa correzione senza aprire ogni volta la finestra di dialogo.

Nel menu Modifica viene sempre visualizzato l'ultimo comando ripetibile. Se l'ultimo comando eseguito non può essere ripetuto, il comando Ripeti è disattivato.

Metodo alternativo per ripetere le azioni:

Se si preme il tasto **Maiusc** e si seleziona contemporaneamente un qualsiasi pulsante della barra degli strumenti o una qualsiasi voce di menu, il comando viene eseguito di nuovo utilizzando le ultime impostazioni selezionate e senza aprire la finestra di dialogo.

Per ripetere un comando:

È possibile ripetere un comando (oppure applicare un comando a un'altra immagine) in diversi modi:

- Selezionare **Modifica > Ripeti**; oppure
- Premere **Ctrl + Y**; oppure
- Premere il tasto **Maiusc** e selezionare un pulsante della barra degli strumenti o una voce di menu. La finestra di dialogo non sarà aperta ma il comando sarà eseguito con le ultime impostazioni utilizzate.

Ripetizione di un comando con la tavolozza Cronologia

Una volta aperta la tavolozza Cronologia, trascinare l'azione di comando desiderata dalla tavolozza Cronologia e incollarla in un'altra immagine. La seconda immagine sarà attivata e il comando sarà eseguito. La tavolozza Cronologia è illustrata alla fine di questi capitolo.

Ridimensionamento di un'immagine

Dopo avere acquisito tramite scanner o importato un'immagine, è possibile regolarne le dimensioni selezionando **Immagine > Ridimensiona**.

I pixel non hanno dimensioni fisiche predefinite, ma rappresentano aree monocromatiche. Il ridimensionamento provoca l'aumento o la riduzione del numero di pixel, ovvero il ricampionamento dell'immagine, e di conseguenza l'aumento o la riduzione della dimensione del file. Per istruzioni, vedere "Per aumentare o ridurre i pixel di un'immagine:" a pagina 182.

La risoluzione rappresenta il numero di pixel stampati per ciascun pollice. Maggiore è il numero di pixel per pollice (ppi) e minori saranno le dimensioni dei pixel stampati e delle immagini stampate. Minore è il numero di pixel per pollice (ppi) e maggiori saranno le dimensioni dei pixel stampati e delle immagini stampate.
Il ridimensionamento può modificare anche la risoluzione dell'immagine, lasciando il numero di pixel dell'immagine e la dimensione del file invariati. Per istruzioni, vedere "Per modificare la risoluzione, ovvero le dimensioni di stampa di un'immagine:" a pagina 183.

Metodi alternativi per modificare le dimensioni di un' immagine

È possibile modificare le dimensioni di un'immagine non solo tramite il ridimensionamento, ma anche modificando le dimensioni della tela, ritagliando o stampando l'immagine in un formato diverso.

- Durante il ridimensionamento i pixel vengono eliminati o aggiunti, a seconda che si desideri ridurre o aumentare le dimensioni dell'immagine.
- Aumentando le dimensioni della tela, i pixel vengono aggiunti lungo i bordi dell'immagine. Riducendo le dimensioni della tela, i pixel vengono nascosti lungo i bordi dell'immagine (tutte le informazioni sul livello sono conservate).
- Ritagliando l'immagine vengono eliminati i pixel esterni all'area di ritaglio selezionata.
- Utilizzando Layout di stampa, l'immagine viene ridimensionata per la stampa ma il file dell'immagine rimane invariato. Si tratta dell'opzione migliore se si desidera stampare l'immagine in diversi formati.

Per risultati ottimali:

- Non aumentare le dimensioni di un'immagine di un valore superiore al 25%. L'aumento delle dimensioni dell'immagine provoca la perdita di dettagli e ne compromette la nitidezza.
- Ridimensionare un'immagine una sola volta. Se il primo ridimensionamento non è corretto, annullarlo e provare di nuovo.
- Correggere e ritoccare le immagini prima di eseguire il ridimensionamento.

Per aumentare o ridurre i pixel di un'immagine:

1. Selezionare **Immagine > Ridimensiona (Maiusc+S)** per aprire la finestra di dialogo Ridimensiona.
2. Per ridimensionare solo il livello corrente, deselezionare la casella di controllo **Ridimensiona tutti i livelli**.
3. Selezionare la casella di controllo **Tipo di ricampionamento**, quindi scegliere un tipo di ricampionamento:

   Nota: i ricampionamenti bilineare, bicubico e media ponderata sono disponibili solo per le immagini a scala di grigi e a 16,8 milioni di colori.

   Dimensione ottimale Selezionare questa opzione nella maggior parte dei casi. In base alle nuove dimensioni dei pixel selezionate, viene scelto l'algoritmo più appropriato tra quelli elencati di seguito.

   Media ponderata Utilizza il colore della media ponderata dei pixel circostanti per determinare l'aspetto dei nuovi pixel. Utilizzare questo tipo di ricampionamento quando si riducono le dimensioni di immagini realistiche di tipo fotografico, irregolari o complesse.

   Bilineare Utilizza i due pixel più vicini a ciascun pixel esistente per determinare l'aspetto dei nuovi pixel.

   Bicubica Riduce al minimo la frastagliatura spesso associata all'espansione di un'immagine in base alla valutazione dell'aspetto dei nuovi pixel. Utilizzare questo tipo di ricampionamento quando si aumentano le dimensioni di immagini realistiche di tipo fotografico, irregolari o complesse.

   Ridimensionamento pixel Duplica o rimuove il numero di pixel necessario per raggiungere la larghezza e l'altezza selezionate dell'immagine. Selezionare questo tipo di ricampionamento per le immagini dai contorni netti e per le immagini semplici.

4 Per bloccare le dimensioni della nuova immagine sulle proporzioni dell'immagine corrente, selezionare la casella di controllo **Mantieni proporzioni**.

   Le proporzioni predefinite, ovvero il rapporto larghezza-altezza, sono quelle dell'immagine corrente. Modificando le proporzioni, la distorsione dell'immagine mediante stiramento o contrazione è più accentuata in una direzione che nell'altra.

5 Per mantenere le dimensioni di stampa correnti dell'immagine, selezionare la casella di controllo **Mantieni dimensioni di stampa originali**. La risoluzione dell'immagine cambia mentre le dimensioni di stampa rimangono invariate. Per ulteriori informazioni sulla selezione della risoluzione delle immagini, "Informazioni su dimensioni, risoluzione e profondità del colore delle immagini" a pagina 38.

6 Dalla casella di gruppo **Dimensioni in pixel**, specificare dei nuovi valori per **Larghezza** e **Altezza.** Nella casella di riepilogo specificare se si desidera immettere i valori in pixel o come percentuale delle dimensioni originali.

7 Fare clic su **OK**.

Per modificare la risoluzione, ovvero le dimensioni di stampa di un'immagine:

1 Selezionare **Immagine > Ridimensiona (Maiusc + S)** per aprire la finestra di dialogo Ridimensiona.

2 Selezionare la casella di controllo **Tipo di ricampionamento**.

3 Nella casella di gruppo **Dimensioni di stampa**, specificare dei nuovi valori per **Larghezza** e **Altezza** oppure la nuova **Risoluzione**. Selezionare le unità di misura dalle caselle di riepilogo.

4 Fare clic su **OK**.

Rotazione di un'immagine

Ruotare un'immagine significa farla girare attorno al suo punto centrale. La rotazione consente di raddrizzare un'immagine che è stata acquisita tramite scanner con una leggera inclinazione. Utilizzare il comando Ruota, lo strumento Deformazione o lo strumento Raddrizzamento come indicato nella tabella seguente.

Comando o strumento	Procedura	Applicabile a...
Comando Ruota per gradi	Specificare l'angolo di rotazione nella finestra di dialogo corrispondente e applicare la rotazione. Vedere "Per ruotare per gradi:" a pagina 184.	Una selezione, il livello corrente o tutti i livelli dell'immagine.
Comandi Ruota di 90° gradi	Ruota un'immagine di 90° in senso orario o antiorario. Vedere "Per ruotare tutti i livelli di 90°:" a pagina 185.	Tutti i livelli dell'immagine.
Strumento Deformazione	Trascinare il quadratino di ridimensionamento di rotazione per vedere immediatamente l'effetto della rotazione. Vedere "Per ruotare con lo strumento Deformazione:" a pagina 185.	Solo il livello corrente. Solo i livelli raster.
Strumento Raddrizza-mento	Tracciare una linea parallela a un elemento dell'immagine considerato dritto. L'immagine viene allineata con questa linea di rotazione. Utilizzare questo strumento se l'immagine contiene elementi orizzontali o verticali chiaramente identificabili, ad esempio, un edificio o l'orizzonte. Vedere "Per ruotare con lo strumento Raddrizzamento:" a pagina 186.	Il livello corrente o tutti i livelli dell'immagine. Solo i livelli raster.

Per ruotare per gradi:

1 Per ruotare una selezione o un livello, anziché tutta l'immagine, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per ruotare una selezione, occorre prima indicarla all'interno dell'immagine.
- Per ruotare un livello, fare clic sul nome del livello desiderato nella tavolozza Livelli.

2 Selezionare **Immagine > Ruota > Ruota per gradi (Ctrl + R)** per aprire la finestra di dialogo Ruota.

3 Nella casella di gruppo **Direzione**, selezionare la direzione di rotazione: **A destra** o **A sinistra**.

4 Nella casella di gruppo **Gradi**, selezionare i gradi della rotazione. Per specificare un valore compreso tra 0,01 e 359,99, selezionare l'opzione **Gradi**.

5 Per applicare la rotazione a tutti i livelli, anziché solo al livello o alla selezione correnti, selezionare la casella di controllo **Tutti i livelli**.

6 Fare clic su **OK**.

Nota: quando si ruota una selezione, la selezione diventa mobile e l'immagine originale non viene modificata.

Per ruotare tutti i livelli di 90°:

1 Selezionare **Immagine > Ruota**, quindi scegliere **Ruota di 90° in senso orario** oppure **Ruota di 90° in senso antiorario**.

Per ruotare con lo strumento Deformazione:

1 Selezionare un livello nella tavolozza Livelli.

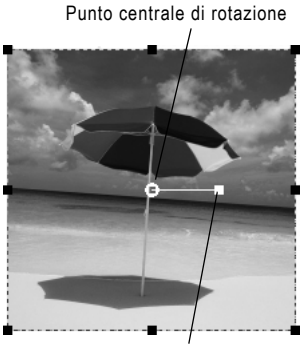
2 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Deformazione**.

3 Per modificare il centro di rotazione, trascinare il punto centrale di rotazione (il cerchio visualizzato al centro dell'immagine).

4 Fare clic e trascinare il quadratino di ridimensionamento di rotazione (il quadratino collegato al punto centrale di rotazione tramite una linea) nella nuova posizione. Regolare la rotazione fino a ottenere il risultato desiderato.

Nota: i dati dell'immagine ruotati al di fuori della tela vengono nascosti. Per visualizzarli di nuovo, aumentare le dimensioni della tela dell'immagine. Vedere "Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine" a pagina 187.

Rotazione con lo strumento Deformazione



Posizionamento dei punti centrali di rotazione

In Paint Shop Pro 9, i punti centrali vengono bloccati sulle griglie e sulle guide.

Raddrizzamento di un'immagine

Posizione della linea di raddrizzamento

Dopo le operazioni di raddrizzamento e ritaglio

Per ruotare con lo strumento Raddrizzamento:

1. Per raddrizzare un livello, anziché tutta l'immagine, fare clic sul nome del livello desiderato nella tavolozza Livelli.
2. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Raddrizzamento** . Una linea di raddrizzamento con un quadratino di ridimensionamento a ciascuna estremità viene visualizzata sull'immagine.
3. Fare clic e trascinare i quadratini di ridimensionamento visualizzati sulla linea di raddrizzamento in modo da allinearli con la parte di immagine da raddrizzare.
4. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare le opzioni desiderate:

   Automatica L'immagine viene raddrizzata automaticamente in base alla posizione della linea di raddrizzamento.

   Rendi verticale Ruota l'immagine per posizionare la linea di raddrizzamento verticalmente.

   Rendi orizzontale Ruota l'immagine per posizionare la linea di raddrizzamento orizzontalmente.

   Angolo Per selezionare un dato angolo per la linea di raddrizzamento, immettere il valore desiderato mediante il controllo di modifica numerica.

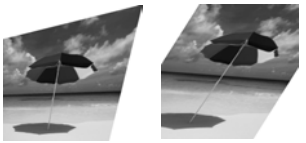
   Ritaglia immagine Una volta eseguito il raddrizzamento, selezionare questa casella di controllo per rendere l'immagine rettangolare ritagliandone i bordi. Deselezionare questa casella di controllo per riempire le aree intorno ai bordi con il colore di sfondo.

   Ruota tutti i livelli Selezionare questa casella di controllo per raddrizzare tutti i livelli dell'immagine.
5. Per applicare questo comando, fare doppio clic sull'immagine oppure fare clic sul pulsante **Applica** .

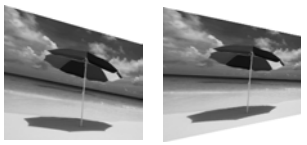
Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine

Deformazione di un'immagine

Riquadro di selezione



Distorsione Inclinazione



Prospettiva asimmetrica Prospettiva simmetrica

Lo strumento Deformazione consente di trasformare le immagini in maniera interattiva. Utilizzare questo strumento per ridimensionare, inclinare, distorcere, applicare una prospettiva oppure ruotare un livello come descritto di seguito:

- Ridimensionare in modo proporzionale significa adattare le dimensioni della selezione o del livello orizzontalmente, verticalmente o in maniera proporzionale.
- Inclinare significa reclinare una selezione o un livello orizzontalmente o verticalmente.
- Distorcere significa estendere o contrarre una selezione o un livello in una direzione qualsiasi.
- Applicare una prospettiva significa correggere la prospettiva o applicare una prospettiva falsa a una selezione o un livello. Per istruzioni specifiche, vedere "Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo" a pagina 195.
- Ruotare significa spostare una selezione o un livello attorno a un punto centrale. Per istruzioni specifiche, vedere "Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine" a pagina 187.

Lo strumento Deformazione funziona solo sui livelli raster. Per deformare gli oggetti vettoriali o di testo mediante procedure simili, vedere "Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali" a pagina 374 oppure "Applicazione di effetti al testo" a pagina 444.

Profondità del colore e livelli

Lo strumento Deformazione funziona solo con immagini a 16,8 milioni di colori o a scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Per utilizzare lo strumento Deformazione, i dati dell'immagine devono risiedere su un livello raster normale. Se necessario, selezionare **Livelli > Innalza livello di sfondo**.

Per deformare un'immagine:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello da selezionare.
2. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Deformazione** .

   Nella selezione o nel livello viene visualizzato un riquadro di selezione dotato di quadratini di ridimensionamento.
3. Per deformare l'immagine facendo clic e trascinando il puntatore, eseguire una o più delle seguenti operazioni:
   - Per modificare le dimensioni, fare clic e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo o dei bordi.

- Per modificare le dimensioni mantenendo le proporzioni correnti, fare clic con il pulsante destro del mouse su uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo e trascinare.
- Per spostare tutta l'immagine all'interno della tela, fare clic in un punto qualsiasi del riquadro di selezione e trascinare.
- Per modificare il centro di rotazione, trascinare il punto centrale di rotazione.
- Per ruotare, trascinare il quadratino di ridimensionamento di rotazione.
- Per modificare la prospettiva in modo simmetrico, premere **Ctrl** e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo orizzontalmente o verticalmente.
- Per modificare la prospettiva in modo asimmetrico, premere **Maiusc** e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo.
- Per inclinare, premere **Maiusc** e trascinare contemporaneamente uno dei quadratini di ridimensionamento laterali.
- Per distorcere, premere **Ctrl** e **Maiusc** e trascinare contemporaneamente uno dei quadratini di ridimensionamento.

4 Dalla tavolozza Opzioni Strumenti, regolare la deformazione o visualizzare le impostazioni di deformazione. Per ulteriori informazioni su queste impostazioni, vedere "Altre opzioni di deformazione" di seguito.

5 Per annullare le deformazioni applicate in precedenza, selezionare **Modifica > Annulla azione (Ctrl + Z)**.

Nota

Per impostazione predefinita, per deformare un'immagine è necessario premere i tasti Maiusc e Ctrl. Per applicare una deformazione senza premere questi tasti, selezionare una modalità diversa nella tavolozza Opzioni strumenti:

Scala È l'impostazione predefinita e richiede l'utilizzo di questi tasti.

Inclinazione (Maiusc) Consente di inclinare senza premere il tasto Maiusc.

Prospettiva (Ctrl) Consente di modificare la prospettiva senza premere il tasto Ctrl.

Libera (Maiusc + Ctrl) Consente di distorcere senza premere i tasti Ctrl + Maiusc.

Suggerimento per l'utilizzo dello strumento Deformazione

Per migliorare la visibilità dei quadratini di ridimensionamento della deformazione su un livello, trascinare l'angolo della finestra dell'immagine in modo da rendere quest'ultima più grande dell'immagine.

Come modificare le dimensioni e la forma degli oggetti e del testo vettoriale

Utilizzare lo strumento Selezione. Per istruzioni, vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

Procedura veloce per il ridimensionamento in maniera proporzionale

Per ridimensionare una selezione mobile o un livello mantenendo le stesse proporzioni, selezionare lo strumento **Deformazione**, fare clic con il pulsante destro del mouse su un quadratino di ridimensionamento d'angolo del riquadro di selezione e trascinarlo.

Altre opzioni di deformazione

È possibile regolare in modo accurato molte delle impostazioni di deformazione. Le seguenti opzioni sono visualizzate nella tavolozza Opzioni strumenti dello strumento Deformazione:

Punto centrale X, Punto centrale Y Imposta le coordinate X e Y del punto centrale di rotazione.

Posizione X, Posizione Y Imposta le coordinate X e Y del quadratino di ridimensionamento visualizzato nell'angolo superiore sinistro.

Fattore di scala X (%), Fattore di scala Y (%) Imposta la percentuale di ridimensionamento dell'asse orizzontale (X) e verticale (Y).

Inclinazione Consiste nello scostamento di un lato. Specificare un valore positivo o negativo per inclinare verso destra o sinistra, rispettivamente. Ad esempio, specificare 0,5 per inclinare un lato di un valore pari al 50% della sua lunghezza.

Angolo Consiste nella rotazione intorno al punto centrale. L'immagine viene ruotata in senso orario di un valore compreso tra 0° e 360°.

Reimposta rettangolo Ripristina la forma originale del rettangolo di deformazione conservando le deformazioni correnti.

Prospettiva X, Prospettiva Y Il modo migliore per creare e regolare la prospettiva è trascinare i quadratini di ridimensionamento. La creazione di un effetto prospettiva utilizzando i quadratini di ridimensionamento comporta la manipolazione di numerose variabili. La modifica dei valori dei campi relativi alla prospettiva potrebbe influenzare i valori della scala, dell'inclinazione e della posizione.

Utilizzo di righelli, griglie e guide

Utilizzare righelli, griglie e guide per allineare e disporre i vari elementi che compongono un'immagine.

Nota
Per salvare le impostazioni delle griglie e delle guide, è necessario salvare l'immagine nel formato .PspImage.

Visualizzazione dei righelli in un'immagine

Utilizzo dei righelli

I righelli possono essere visualizzati o nascosti. Per impostazione predefinita, sono nascosti. Le linee sottili visualizzate sui righelli indicano la posizione del cursore nell'immagine. È possibile visualizzare i righelli in pixel, pollici o centimetri e modificarne il colore.

Per visualizzare o nascondere i righelli:

Selezionare **Visualizza > Righelli** oppure premere **Ctrl + Alt + R**.

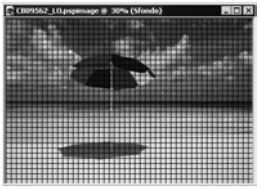
Per modificare le unità e il colore dei righelli:

1. Selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma**.
2. Fare clic sulla scheda **Unità**.
3. Dalla casella di riepilogo **Unità di visualizzazione**, selezionare Pixel, Pollici o Centimetri.
4. Per impostare il colore del righello, selezionare **Nero su bianco** o **Colori della barra degli strumenti**.
5. Fare clic su **OK**.

Utilizzo delle griglie

Le griglie sono reticolati di linee orizzontali e verticali che aiutano a posizionare gli elementi. È possibile visualizzarle, nasconderle e impostarne le preferenze per la spaziatura e l'aspetto. Se visualizzate, le griglie sono visibili in tutte le finestre di immagini aperte.

Visualizzazione di griglie in un'immagine



Per visualizzare o nascondere la griglia:

Selezionare **Visualizza > Griglia** oppure premere **Ctrl + Alt + G**.

Per modificare la griglia:

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla barra del titolo dell'immagine e selezionare **Modifica proprietà griglia, guide e blocco** dal menu di scelta rapida.
   - Selezionare **Visualizza > Modifica proprietà griglia, guide e blocco**.
2. Fare clic sulla scheda **Griglia.**

   La casella di gruppo **Impostazioni predefinite** contiene le impostazioni di tutte le griglie che verranno visualizzate in futuro. La casella di gruppo **Impostazioni immagine corrente** contiene le impostazioni per la griglia dell'immagine corrente.
3. Le seguenti opzioni consentono di selezionare le impostazioni predefinite o correnti della griglia:

   Griglie orizzontali Imposta la distanza tra le linee orizzontali della griglia, a partire dal bordo superiore dell'immagine.

Griglie verticali Imposta la distanza tra le linee verticali della griglia, a partire dal bordo sinistro dell'immagine.

Unità Imposta le unità di misura per il posizionamento delle linee della griglia.

Colore Fare clic sulla casella di colore per selezionare un colore diverso per le linee della griglia.

Influenza di blocco Controlla la distanza in pixel dell'elemento dalla griglia o dalla guida necessaria per ottenere il blocco di tale elemento sulla griglia o sulla guida. L'opzione Blocca sulla griglia del menu Visualizza deve essere selezionata.

Utilizzo delle guide

Visualizzazione delle guide in un'immagine

Le guide sono linee orizzontali o verticali che possono essere trascinate all'interno dell'immagine per posizionare gli elementi o allineare le pennellate. Mentre le griglie sono formate da una serie di linee orizzontali e verticali disposte a intervalli regolari, le guide possono essere posizionate in un punto qualsiasi dell'immagine.

Per posizionare le guide, è necessario prima visualizzare i righelli selezionando **Visualizza > Righelli**.

Per visualizzare o nascondere le guide:

Selezionare **Visualizza > Guide**.

Per posizionare una guida orizzontale o verticale:

1 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per posizionare una guida orizzontale, fare clic sul righello superiore e trascinare la guida nella posizione desiderata.
- Per posizionare una guida verticale, fare clic sul righello sinistro e trascinare la guida nella posizione desiderata.

Durante il trascinamento, sulla barra di stato viene visualizzata la posizione della guida in pixel.

Per spostare una guida:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sulla maniglia della guida visualizzata sul righello e trascinarla nella nuova posizione.

- Fare doppio clic o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla maniglia della guida per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà guide, modificare il valore di **Posizione guida**, quindi fare clic su **OK**.

Per modificare il colore e la posizione della guida:

1. Fare doppio clic o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla maniglia della guida per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà guide.
2. Selezionare una delle seguenti opzioni:

   Colore delle guide Fare clic sulla casella di colore per selezionare un nuovo colore per le guide.

   Posizione guida I valori in pixel digitati in questo campo consentono di controllare la posizione della guida.
3. Fare clic su **OK**.

Suggerimento per la scelta del colore:

Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella di colore per selezionare un colore dalla finestra di dialogo **Colori recenti**.

Per modificare le impostazioni delle guide:

1. Per aprire la finestra di dialogo Proprietà griglia, guide e blocco, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare **Visualizza > Modifica proprietà griglia, guide e blocco**.
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla barra del titolo dell'immagine per visualizzare il menu di scelta rapida e selezionare **Modifica proprietà griglia, guide e blocco**.
   - Fare doppio clic sul righello.
2. Fare clic sulla scheda **Guide**.

   La casella di gruppo **Impostazioni predefinite** contiene le impostazioni di tutte le guide che verranno visualizzate in futuro. La casella di gruppo **Impostazioni immagine corrente** contiene le impostazioni per le guide dell'immagine corrente.
3. Le seguenti opzioni consentono di selezionare le impostazioni predefinite o per l'immagine corrente:

   Colore Fare clic sulla casella di colore per selezionare un nuovo colore per le guide.

   Influenza di blocco Controlla la distanza in pixel dell'elemento dalla griglia o dalla guida necessaria per ottenere il blocco di tale elemento sulla griglia o sulla guida. L'opzione Blocca sulla griglia del menu Visualizza deve essere selezionata.
4. Fare clic su **OK**.

Per eliminare una guida:

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la maniglia della guida visualizzata sul righello al di fuori della finestra dell'immagine.
- Fare doppio clic sulla maniglia della guida per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà guide e fare clic su **Elimina**.

Per eliminare tutte le guide di un'immagine o di tutte le immagini aperte:

1. Selezionare **Visualizza > Modifica proprietà griglia, guide e blocco**.
2. Fare clic sulla scheda **Guide**.
3. Selezionare la casella di controllo **Elimina guide**, quindi selezionare **Soltanto dall'immagine corrente** o **Da TUTTE le immagini aperte**.
4. Fare clic su **OK**.

Blocco su griglie e guide

La funzionalità di blocco non funziona?

Per poter bloccare gli elementi sulle guide o sulle griglie, è necessario che queste siano visualizzate.

È possibile utilizzare le funzioni di blocco per allineare in modo preciso le pennellate e gli oggetti alla linea della griglia o alla guida più vicina. Tramite l'influenza di blocco viene controllata la distanza in pixel dell'elemento dalla griglia o dalla guida necessaria per ottenere il blocco di tale elemento sulla griglia o sulla guida.

Nota
Il punto centrale di un elemento viene bloccato sulla griglia o sulla guida se tale punto rappresenta la parte dell'elemento più vicina alla griglia o alla guida.

Per bloccare un oggetto sulla linea della griglia più vicina:

Selezionare **Visualizza > Blocca sulla griglia (Ctrl + Maiusc + G)**.

Per bloccare un oggetto sulla guida più vicina:

Selezionare **Visualizza > Blocca sulle guide (Maiusc + Alt + G)**.

Nota: se un punto della griglia e la guida si trovano alla stessa distanza dall'elemento, questo verrà bloccato sulla guida.

Per modificare l'influenza di blocco:

1. Selezionare **Visualizza > Modifica proprietà griglia, guide e blocco**.

2 Fare clic sulla scheda Griglia o Guide e modificare il valore di **Influenza di blocco**.

La casella di gruppo **Impostazioni predefinite** contiene le impostazioni di tutte le guide o griglie che verranno visualizzate in futuro. La casella di gruppo **Impostazioni immagine corrente** consente di controllare le impostazioni per le guide dell'immagine corrente.

3 Fare clic su **OK**.

Utilizzo dei comandi Annulla/Ripristina

È possibile annullare la maggior parte delle azioni eseguite durante una sessione di modifica di un'immagine. Utilizzare il comando Annulla per rimuovere pennellate, regolazioni del colore, effetti e così via. Utilizzare il comando Ripristina per applicare di nuovo il comando annullato.

Nota: La tavolozza Cronologia, descritta più avanti in questo capitolo, fornisce funzioni di annullamento/ripristino più complete.

Azioni che non possono essere annullate

In Paint Shop Pro è possibile annullare la maggior parte delle azioni, con le seguenti eccezioni:

- Rinomina di file
- Salvataggio di file
- Apertura e chiusura di file
- Modifiche che hanno effetto su tutta l'applicazione e non solo sull'immagine corrente, quali la modifica delle impostazioni del colore e delle preferenze.
- Azioni che non cambiano i pixel dell'immagine, quali lo zoom e lo scorrimento.

Per annullare l'ultima azione eseguita:

Fare clic sul pulsante **Annulla**, scegliere **Modifica > Annulla azione** oppure premere **Ctrl + Z**.

Se l'azione non può essere annullata, il pulsante e la voce di menu Annulla sono disattivati.

Per ripristinare l'ultima azione eseguita:

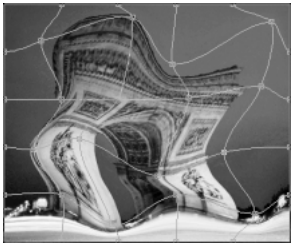
Fare clic sul pulsante **Ripristina**, scegliere **Modifica > Ripristina** oppure premere **Ctrl + Alt + Z**.

Per recuperare l'ultima versione salvata dell'immagine:

Selezionare **File > Ripristina**.

Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo

Distorsione con lo strumento Distorsione con reticolo



Metodi alternativi di distorsione delle immagini

Utilizzare lo strumento Pennello distorsione. Vedere "Distorsione delle immagini con il pennello Distorsione" a pagina 308.

Utilizzare l'effetto distorsione. Vedere "Applicazione degli effetti geometrici" a pagina 243.

Attivare e spostare i nodi tramite la tastiera

Premere Ctrl + Pagina su oppure Ctrl + Pagina giù per attivare rispettivamente il nodo successivo o precedente sulla stessa riga.

Premere Maiusc + Ctrl + Pagina su o Maiusc + Ctrl + Pagina giù per attivare rispettivamente il nodo successivo o precedente sulla stessa colonna.

Premere Ctrl + tasti freccia per spostare il nodo di 1 pixel.

Premere Maiusc + Ctrl + tasti freccia per spostare il nodo di 5 pixel.

Utilizzare lo strumento Distorsione con reticolo per deformare immagini, livelli e selezioni. Quando si fa clic su questo strumento, sull'immagine viene visualizzata una griglia o un reticolo. Per creare le deformazioni, è necessario trascinare i punti del reticolo o i nodi posizionati in corrispondenza delle intersezioni della griglia.

Nota
Lo strumento Distorsione con reticolo consente di deformare solo la parte interna di una selezione. Utilizzare lo strumento Pennello distorsione per fondere la selezione con il resto dell'immagine.

Per utilizzare lo strumento Distorsione con reticolo:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, selezionare lo strumento **Distorsione con reticolo** .
2. Trascinare i nodi per deformare l'immagine:
   - Fare clic e trascinare il nodo per spostarlo.
   - Premere **Maiusc** e trascinare il nodo per spostare tutta la riga o la colonna.
   - Premere **Ctrl** e trascinare il nodo per deformare la riga o la colonna secondo una curva morbida.
3. Selezionare le impostazioni utilizzando la tavolozza Opzioni strumenti.

   Qualità bozza Selezionare la qualità dell'anteprima che viene visualizzata durante la modifica dei nodi del reticolo.

   Nota: se si aumenta il livello della qualità in un'immagine molto grande, è possibile che il processo di distorsione risulti rallentato.

   Applicazione finale Deselezionare la casella di controllo **Qualità massima** per creare una distorsione con reticolo completa visualizzando un'anteprima di qualità inferiore.

   Reticolo orizzontale e **Reticolo verticale** Questi valori indicano il numero di linee del reticolo all'interno della cornice. Le linee del bordo vengono escluse.

Nota: è possibile modificare le dimensioni della griglia durante una sessione di lavoro. Se si specificano nuovi valori per il reticolo, la griglia viene riconfigurata e riportata nella posizione originale. L'immagine conserva le deformazioni eseguite.

Simmetrico Selezionare questa casella di controllo per creare una griglia che copra l'immagine in modo uniforme. Se l'immagine non è quadrata, i valori delle caselle Reticolo orizzontale e Reticolo verticale sono diversi. Deselezionare questa casella di controllo per regolare separatamente le impostazioni Reticolo orizzontale e Reticolo verticale.

Mostra griglia Deselezionare questa casella di controllo per nascondere la griglia della distorsione con reticolo.

4 È possibile memorizzare la posizione dei nodi del reticolo, cioè la mappa di deformazione, in modo da applicare la stessa deformazione ad altre immagini. Per istruzioni, vedere "Salvataggio e caricamento delle mappe di deformazione" a pagina 196.

5 Selezionare **Modifica > Annulla azione** per annullare le modifiche apportate al reticolo durante la sessione di modifica.

6 Per applicare la distorsione con reticolo, fare doppio clic sull'immagine oppure fare clic sul pulsante **Applica** ✓. Per annullare la distorsione con reticolo, fare clic su **Annulla** ✕.

Salvataggio e caricamento delle mappe di deformazione

È possibile memorizzare le distorsioni create e applicarle ad altre immagini. In Paint Shop Pro viene creato un file di mappa di deformazione contenente le posizioni dei nodi e il numero delle linee del reticolo. Salvare il reticolo durante il processo distorsione oppure dopo avere applicato la deformazione.

Per salvare una mappa di deformazione:

1 Nella tavolozza Opzioni strumenti di Distorsione con reticolo, nella casella di gruppo **Mappa di deformazione**, fare clic su **Salva** per aprire la finestra di dialogo Salva mappa di deformazione.

2 Nella casella di gruppo **Nuova mappa di deformazione**, digitare il nome del file della mappa.

3 Dalla casella di riepilogo **Dimensioni scacchiera**, selezionare la dimensione della scacchiera con la quale visualizzare l'anteprima dell'effetto di deformazione. Questa informazione non viene salvata con il file della mappa.

4 Fare clic su **Salva** per aggiungere il file alla cartella delle mappe di deformazione predefinita. Fare clic su **Modifica percorsi** per selezionare un'altra cartella di salvataggio delle mappe di deformazione.

Per caricare una mappa di deformazione:

1 Dalla tavolozza Opzioni strumenti di Distorsione con reticolo, selezionare una delle opzioni disponibili in **Modalità bordo:**

- **Riempimento sfondo o trasparenza** Le aree tra il bordo dell'immagine e il bordo della distorsione vengono riempite con: il colore di sfondo corrente, se risiedono su uno sfondo, oppure sono rese trasparenti, se si trovano su un livello.
- **Fisso** I pixel del bordo vengono replicati in modo da riempire le aree tra il bordo dell'immagine e quello della distorsione.
- **Avvolgimento** Le aree tra il bordo dell'immagine e il bordo della distorsione vengono riempite con il materiale del lato opposto dell'immagine.

2 Fare clic sul pulsante **Apri mappa di deformazione** per aprire la finestra di dialogo Carica mappa di deformazione.

3 Dalla casella di gruppo **Mappa di deformazione**, selezionare una mappa dalla casella di riepilogo. Fare clic su **Modifica percorsi** per specificare la cartella da cui caricare la mappa.

4 Dalla casella di gruppo **Operazione**, selezionare come si desidera aggiungere la mappa:

- **Sostituisci mappa corrente** Sostituisce i nodi del reticolo esistenti con la nuova mappa. Le regolazioni eseguite, ma non applicate, saranno perse.
- **Aggiungi a mappa corrente** Aggiunge le impostazioni della nuova mappa di deformazione ai nodi del reticolo. Le regolazioni eseguite vengono conservate.

5 Dalla casella di gruppo **Mappatura**, selezionare il metodo di regolazione delle dimensioni della mappa per adattarla a un livello o a un'immagine:

- **Adatta alla tela** Le dimensioni della mappa vengono adattate alla tela dell'immagine.

Che cos'è l'impostazione della modalità bordo?

L'impostazione della modalità bordo determina l'operazione da eseguire se tra la bordatura e il bordo dell'immagine vi è uno spazio.

- **Adatta al livello** Le dimensioni della mappa vengono adattate al livello corrente.
- **Dimensione corrente centrata** La mappa conserva le dimensioni originali e viene collocata al centro della **Tela** o del **Livello**.

6 Dalla casella di gruppo **Anteprima**, selezionare un valore nella casella di riepilogo **Dimensioni scacchiera** per visualizzare l'anteprima migliore per la deformazione.

7 Fare clic su **Carica**.

Utilizzo della tavolozza Cronologia

La tavolozza Cronologia contiene l'elenco dei comandi applicati all'immagine corrente. L'azione più recente è la prima dell'elenco. La tavolozza Cronologia consente di annullare e ripristinare rapidamente le azioni applicate all'immagine corrente. Oltre alle funzioni di base Annulla e Ripristina fino a qui, la tavolozza Cronologia consente di eseguire molte altre funzioni in modo rapido ed efficace.

- Annullamento selettivo di un'azione elencata. In base all'azione annullata, le azioni applicate all'immagine dopo l'azione di annullamento possono essere conservate o annullate. Queste operazioni vengono dettagliatamente descritte nella sezione Annullamento e ripristino delle azioni dalla tavolozza Cronologia più avanti in questo capitolo.
- Salvare un quickscript in base a qualsiasi numero di azioni della tavolozza Cronologia selezionate, quindi eseguire il quickscript nell'immagine corrente oppure in un'altra immagine aperta. Queste operazioni sono descritte più dettagliatamente nella sezione Salvataggio e applicazione di quickscript più avanti in questo capitolo.
- Salvare le azioni della tavolozza Cronologia come un normale file PspScript oppure copiarle negli Appunti per incollarle in un altro file script.
- Trascinare le azioni della tavolozza Cronologia in un'altra immagine per applicarle immediatamente.

Visualizzazione della tavolozza Cronologia

Per visualizzare questa tavolozza scegliere **Visualizza > Tavolozze > Cronologia** oppure premere **F3**.

Per nascondere la tavolozza, fare clic sul relativo pulsante **Chiudi** nell'angolo in alto a destra della barra del titolo oppure scegliere di nuovo la voce di menu, oppure premere di nuovo F3.

Impostazione del numero dei comandi salvati nella tavolozza Cronologia

Per impostazione predefinita, la tavolozza Cronologia elenca gli ultimi 250 comandi eseguiti sull'immagine corrente. Per impostare un valore maggiore o minore:

1. Selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma**.
2. Fare clic sulla scheda **Annulla**.
3. Assicurarsi che la casella di controllo **Abilita Annulla** sia selezionata.
4. Impostare **Limita funzione Annulla/Ripristina a *n* passaggi per immagine aperta** sul valore desiderato. Come già accennato sopra, il valore predefinito è 250. I passaggi non compresi in questo valore non sono più annullabili e solo 10 di essi saranno conservati in base all'impostazione dell'opzione successiva.
5. Il valore di **Passaggi non annullabili dopo l'ultimo passaggio annullabile**, come accennato sopra, imposta il numero di passaggi annullabili che saranno conservati dopo il raggiungimento del limite di passaggi non annullabili. Il valore predefinito è 10.

   Nota: I passaggi non annullabili non possono essere più annullati o ripristinati. Possono tuttavia essere nuovamente applicati all'immagine corrente o ad altre immagini aperte, possono essere salvati nel quickscript oppure come normali file PspScript, oppure possono essere copiati negli Appunti.

Annullamento e ripristino delle azioni dalla tavolozza Cronologia

La tavolozza Cronologia elenca tutte le azioni eseguite sull'immagine corrente. L'azione più recente è la prima dell'elenco mentre la meno recente è l'ultima. È possibile selezionare una singola azione da modificare facendo clic sul relativo nome dalla tavolozza Cronologia oppure selezionare più azioni premendo il tasto **Maiusc** (per selezionare azioni consecutive) oppure **Ctrl** (per selezionare azioni non consecutive).

Una volta applicate delle azioni a un'immagine, è possibile utilizzare la tavolozza Cronologia per:

- Annullare una o più azioni elencate selezionando il pulsante **Annulla/Ripristina** oppure evidenziando il nome dell'elemento e premendo il pulsante **Annulla fino a qui** dalla barra degli strumenti della tavolozza Cronologia. In tal modo, verranno annullate le azioni selezionate e tutte le azioni successive (elencate sopra l'azione selezionata). Le azioni annullate saranno segnalate con una X di colore giallo .
- Ripristinare un'azione annullata selezionando di nuovo il pulsante Annulla/Ripristina oppure evidenziando il nome dell'elemento e premendo il pulsante **Ripristina fino a qui** dalla barra degli strumenti della tavolozza Cronologia. Se dopo l'azione selezionata sono presenti azioni annullate (azioni eseguite prima di quella inizialmente selezionata), tali azioni saranno ripristinate. Per ripristinare azioni elencate sopra l'azione selezionata, è necessario fare clic sulla X di colore giallo relativa a tali azioni.
- Per annullare selettivamente un'azione, premere **Ctrl** e selezionare il pulsante **Annulla/Ripristina** oppure evidenziare il nome dell'elemento e premere il pulsante **Annulla selezionato** dalla barra degli strumenti della tavolozza Cronologia. Le azioni annullate selettivamente saranno segnalate con una X di colore rosso . L'azione annullata selettivamente può generare risultati non desiderati o non previsti in base alla relazione con le azioni successive. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione Utilizzo accurato della funzione di annullamento selettivo.
- Ripristinare un'azione annullata selettivamente facendo di nuovo clic sul pulsante **Annulla/Ripristina** oppure evidenziando il nome dell'elemento e premendo il pulsante **Ripristina selezionato** dalla barra degli strumenti della tavolozza Cronologia.
  Per ripristinare azioni annullate selettivamente, premere il tasto Ctrl e fare clic sull'azione desiderata.

Utilizzo dei pulsanti della barra degli strumenti Annulla e Ripristino dalla tavolozza Cronologia

Nella seguente tabella vengono elencate le funzioni di ciascun pulsante relativo alle azioni di annullamento e ripristino nella tavolozza Cronologia.

	Annulla fino a qui Fare clic su un elemento della tavolozza Cronologia e selezionare questo pulsante per annullare l'elemento e tutte le azioni successive.
	Ripristina fino a qui Fare clic su un elemento annullato della tavolozza Cronologia (X di colore giallo) e selezionare questo pulsante per ripristinare l'azione e tutte le altre azioni precedenti annullate.
	Annulla selezionato Fare clic su un elemento della tavolozza Cronologia e selezionare questo pulsante per annullarlo. Questa operazione può avere o non avere conseguenze sulle azioni successive e può non generare i risultati desiderati.
	Ripristina selezionato Fare clic su un elemento annullato selettivamente della tavolozza Cronologia e selezionare questo pulsante per ripristinarlo.
	Cancella i comandi annullati in modo selettivo Fare clic su questo pulsante per convertire tutte le azioni annullate selettivamente in comandi non annullabili (comandi che non possono essere più annullati o ripristinati). Verrà chiesto all'utente di confermare l'esecuzione di questa azione.
	Mostra comandi non annullabili Fare clic su questo pulsante per mostrare o nascondere i comandi non annullabili. Quando vengono mostrati, gli elementi non annullabili sono visualizzati in grigio (per indicare che sono non inattivi/non disponibili).
	Svuota cronologia Fare clic su questo pulsante per convertire tutti gli elementi della tavolozza Cronologia in comandi non annullabili. Verrà chiesto all'utente di confermare l'esecuzione di questa azione.

Utilizzo del menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia

Fare clic con il pulsante destro del mouse su un elemento selezionato della tavolozza Cronologia (o su un gruppo di elementi selezionati) per visualizzare il menu di scelta rapida che contiene tutti i comandi relativi alla tavolozza Cronologia.

Informazioni sui comandi standard Annulla e Ripristina

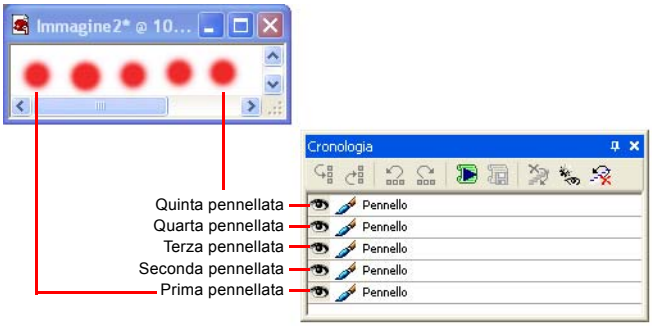
È possibile utilizzare i pulsanti Annulla e Ripristina della barra degli strumenti standard oppure selezionare **Modifica > Annulla azione** / **Ripristina** per annullare o ripristinare le azioni nell'ordine in cui sono state eseguite. Utilizzando questi metodi, i pulsanti Annulla/Ripristina della tavolozza Cronologia vengono aggiornati allo stato appropriato (per gli elementi annullati e per gli elementi ripristinati). Tuttavia, è possibile annullare selettivamente un'azione solo dalla tavolozza Cronologia.

Utilizzo accurato della funzione di annullamento selettivo

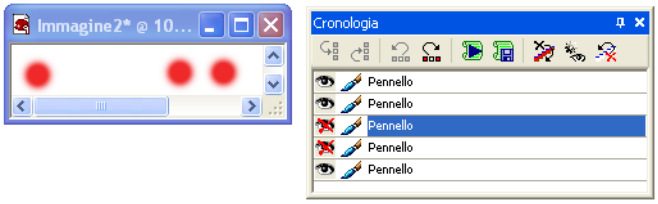
La funzione di annullamento selettivo della tavolozza Cronologia è una funzione efficace ed estremamente utile ma in alcune circostanze può non essere l'operazione più opportuna. Di seguito sono riportati due esempi che mostrano i risultati ottenuti con la funzione di annullamento selettivo.

Un esempio semplice

1 Questa immagine contiene cinque pennellate singole eseguite da sinistra a destra.



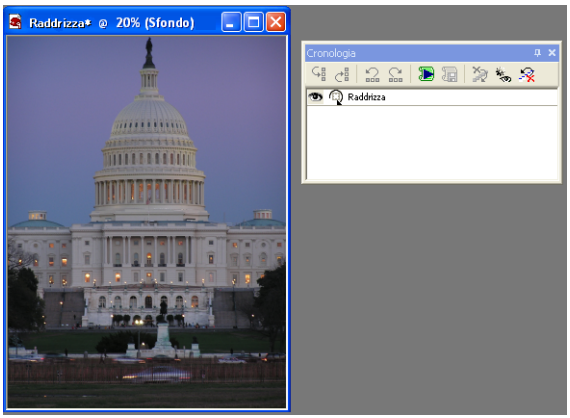
2 Fare clic qui per vedere cosa succede quando si annulla selettivamente la seconda e la terza pennellata.



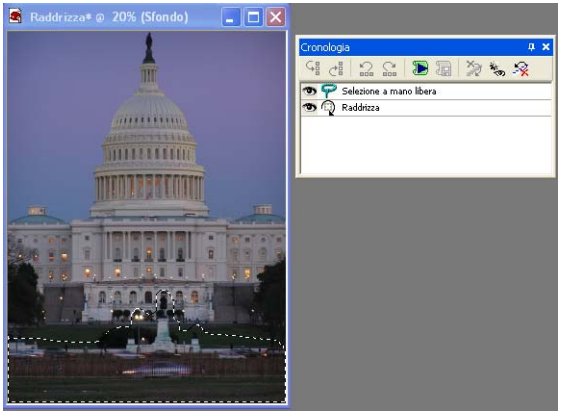
Un esempio di risultati non desiderati

1 Questa fotografia potrebbe essere migliorata da un'azione di raddrizzamento o dall'applicazione del filtro Flash riempimento in primo piano.

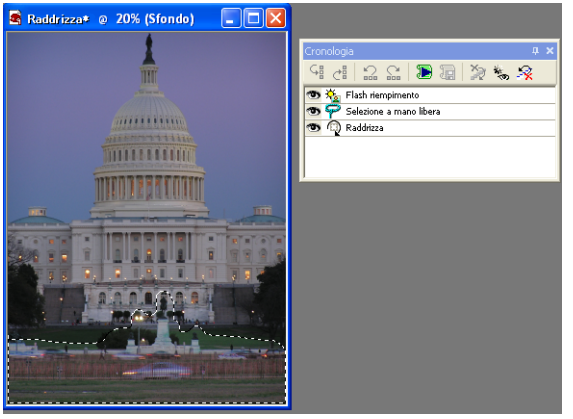
2 Questa è la stessa fotografia dopo le operazioni di raddrizzamento e ritaglio.



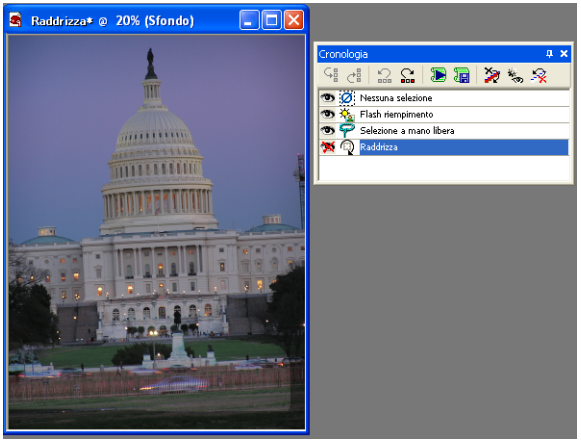
3 Questa è una selezione a mano libera dell'area in primo piano.



4 Questo è il risultato del filtro Flash riempimento applicato alla selezione.



5 In questa fotografia è possibile vedere i risultati di un annullamento selettivo del raddrizzamento. È chiaro che la selezione a mano libera e il filtro Flash riempimento sono stati danneggiati.



Salvataggio e applicazione di quickscript

Una delle funzioni più utili e importanti della tavolozza Cronologia è quella di consentire di scegliere selettivamente i passaggi applicati a un'immagine e salvarli come quickscript. Il quickscript può quindi essere applicato a un'altra immagine (oppure all'immagine corrente).

Esiste un solo quickscript; ogni volta che si seleziona un comando della tavolozza Cronologia e si seleziona il comando **Salva Quickscript**, il quickscript precedentemente salvato viene sovrascritto.

Salvataggio di comandi come quickscript

Per salvare uno o più comandi come quickscript:

1 Fare clic sui comandi desiderati elencati nella tavolozza Cronologia (fare clic sul nome del comando e non sul pulsante associato). Appena un comando viene selezionato, si attiva il pulsante Salva Quickscript.

2 Fare clic sul pulsante **Salva Quickscript** . I passaggi selezionati possono essere applicati a qualsiasi immagine la prossima volta che viene selezionato il pulsante **Esegui Quickscript**.

Nota: È opportuno salvare un gruppo di comandi selezionati in quanto il quickscript sovrascrive il quickscript precedentemente salvato senza avvisare.

Che cos'è un quickscript?

Il quickscript viene salvato nel file **QuickScriptTemp.PspScript**e risiede nella cartella Script sicuri.

Applicazione di un quickscript a un'altra immagine

Una volta salvati i comandi come quickscript, aprire un'altra immagine (oppure attivare un'altra immagine aperta) e selezionare il pulsante **Esegui Quickscript** .

Nota sugli script e i plug-in

Se sono stati eseguiti comandi con plug-in, salvando questi comandi in uno script si possono ottenere risultati non desiderati. I comandi con plug-in, infatti, non verranno eseguiti in Modalità automatica e possono non utilizzare i valori predefiniti dei parametri utilizzati originariamente.

Applicazione di comandi selezionati ad altre immagini

I comandi selezionati nella tavolozza Cronologia possono essere rapidamente applicati a un'altra immagine oppure a tutte le immagini aperte nello spazio di lavoro di Paint Shop Pro.

Per applicare comandi selezionati a tutte le immagini aperte:

1. Selezionare i comandi desiderati: fare clic su **Maiusc** quindi sul comando per selezionare comandi consecutivi oppure fare clic su **Ctrl** quindi sul comando per selezionare comandi non consecutivi.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi comando selezionato per visualizzare il menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia, quindi selezionare **Applica ad altri documenti aperti**.

Per trascinare i comandi in un'altra immagine:

Per applicare rapidamente uno o più comandi selezionati a un'altra immagine aperta, trascinare i nomi dei comandi (non l'icona) su un'altra immagine aperta.

Salvataggio di comandi come file PspScript

È possibile salvare rapidamente i comandi selezionati nella tavolozza Cronologia nel formato .PspScript oppure copiarli negli Appunti.

Salvataggio in formato .PspScript

1. Selezionare i comandi desiderati elencati nella tavolozza Cronologia: fare clic su **Maiusc** quindi sul comando per selezionare comandi consecutivi oppure fare clic su **Ctrl** quindi sul comando per selezionare comandi non consecutivi.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi comando selezionato per visualizzare il menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia, quindi selezionare **Salva in script**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.
3. Se necessario, aprire la cartella che conterrà lo script.
4. Nel campo **Nome file**, digitare il nome dello script.
5. Nella casella di controllo **Salva solo comandi attivi**, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare questa casella di controllo (è selezionata per impostazione predefinita) per non includere i comandi annullati nello script.
   - Deselezionare questa casella di controllo se si desidera includere i comandi annullati nello script. Quando lo script viene eseguito, tuttavia, i comandi annullati saranno attivi (non annullati).
6. Fare clic su **Salva**.

Copia dei comandi negli Appunti

Per copiare negli Appunti la sintassi Python associata ai comandi selezionati:

1. Selezionare i comandi desiderati elencati nella tavolozza: fare clic su **Maiusc** quindi sul comando per selezionare comandi consecutivi oppure fare clic su **Ctrl** quindi sul comando per selezionare comandi non consecutivi.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi comando selezionato per visualizzare il menu di scelta rapida della tavolozza Cronologia, quindi selezionare **Copia negli Appunti**.
3. Aprire un editor di testo come Blocco note oppure un'applicazione di editor di testo compatibile con Python come PythonWin o Idle.
4. Nell'applicazione dell'editor di testo, incollare il contenuto degli appunti. La sintassi associata ai comandi selezionati sarà visualizzata.

CAPITOLO 8

Creazione di selezioni in un'immagine

La selezione di parti di un'immagine è una fase importante del processo di modifica delle immagini. Una volta creata una selezione è possibile modificarla lasciando il resto dell'immagine inalterato. Per modificare la selezione, è possibile utilizzare gli strumenti (ad esempio, di pittura o di disegno) oppure applicare comandi (ad esempio, Capovolgi, Copia o Ritaglio).

Il bordo di una selezione è identificato da una linea tratteggiata bianca e nera detta cornice intermittente. In questo capitolo viene spiegato come creare diversi tipi di selezione.

Sommario

Utilizzo degli strumenti di selezione 210
Utilizzo del comando Modifica selezione 221
Regolazione dei bordi di una selezione 222
Conversione di una selezione in un livello 223
Creazione di motivi personalizzati utilizzando le selezioni 224
Modifica di una selezione 224
Espansione di una selezione su tela 231
Spostamento di una selezione all'interno di un'immagine 232
Salvataggio e caricamento di una selezione 233
Utilizzo di selezioni standard e mobili 237

Utilizzo degli strumenti di selezione

Trasformazione di una selezione

Di seguito sono descritti alcuni metodi di modifica delle selezioni. È possibile:

- Tagliare, copiare o incollare le selezioni.
- Ritagliare una selezione.
- Spostare le selezioni all'interno dell'immagine.
- Capovolgere, riflettere o ruotare le selezioni.
- Correggere i colori all'interno delle selezioni.
- Applicare gli effetti alle selezioni.
- Dipingere o disegnare all'interno delle selezioni.

Utilizzo di più strumenti di selezione

È possibile utilizzare strumenti di selezione diversi rispettivamente per creare la selezione iniziale e aggiungere o sottrarre elementi dalla selezione. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica di una selezione" a pagina 224 o "Sottrazione di aree da una selezione" a pagina 226.

Il metodo di selezione di una parte dell'immagine dipende dal tipo di livello: raster e tecniche di disegno oppure vettoriale.

In Paint Shop Pro sono disponibili strumenti che consentono di creare selezioni raster (o pixel) e strumenti di selezione vettoriale per selezionare gli oggetti vettoriali.

Strumenti di selezione raster (e tecniche di disegno)

Strumento **Selezione** Consente di creare una selezione utilizzando forme predefinite, come ad esempio, rettangoli, cerchi o stelle. Vedere "Creazione di selezioni mediante lo strumento Selezione" a pagina 211.

Strumento **Selezione a mano libera** Consente di creare una selezione di forma irregolare o lungo i bordi di un oggetto, quale i petali di un fiore o la mano di un bambino. Vedere "Creazione di selezioni mediante lo strumento Selezione a mano libera" a pagina 213.

Strumento **Bacchetta magica** Consente di creare una selezione in base al colore, alla luminosità o all'opacità. Vedere "Creazione di selezioni mediante lo strumento Bacchetta magica" a pagina 215.

Questi strumenti di selezione sono raggruppati nella stessa barra degli strumenti a comparsa nella barra degli strumenti Strumenti. È possibile visualizzare solo uno strumento alla volta. Fare clic sulla freccia in giù a destra dello strumento per visualizzare gli altri strumenti di selezione.

Sebbene questi strumenti di selezione consentano di creare selezioni raster, è possibile utilizzarli anche con livelli vettoriali: verranno create selezioni raster da oggetti vettoriali. Ad esempio, se una selezione viene copiata e incollata in una nuova immagine, l'oggetto viene copiato come insieme di pixel individuali (anziché come oggetto vettoriale) sul livello raster.

Strumenti di selezione di oggetti vettoriali

Per selezionare un oggetto e un testo vettoriali (senza convertirli in selezioni raster), utilizzare gli strumenti seguenti:

Strumento **Selezione oggetto** Consente di selezionare gli oggetti o il testo vettoriali. Vedere "Selezione di oggetti vettoriali" a pagina 217.

Strumento **Testo** Consente di creare una selezione a forma di testo. Vedere "Selezione di un testo" a pagina 218.

Creazione di selezioni mediante lo strumento Selezione

Utilizzare lo strumento Selezione per isolare una sezione all'interno di un livello raster oppure per creare una selezione raster di oggetti vettoriali. È possibile creare una selezione utilizzando una forma specifica: rettangolare, quadrata, rettangolare con angoli smussati, quadrata con angoli smussati, ellittica, circolare, triangolare, pentagonale, esagonale, ottagonale, a stella o a freccia.

Per utilizzare lo strumento Selezione:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti scegliere **Selezione** nella barra degli strumenti a comparsa degli strumenti di selezione.
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti selezionare le opzioni desiderate:

   Tipo di selezione Utilizzare questa casella di riepilogo per scegliere la forma dell'area di selezione (rettangolare, ellittica, a forma di stella e così via).

   Modalità Consente di specificare se si desidera **sostituire**, **aggiungere** o **rimuovere** oggetti da una selezione esistente.

   Sfuma Consente di specificare la larghezza in pixel (da 0 a 200) dell'area che verrà sfumata lungo i bordi. Se una selezione viene spostata o incollata, la sfumatura consente di miscelare la selezione con l'area circostante in modo naturale. Più il valore della sfumatura è alto e più i bordi appariranno miscelati in modo naturale. Impostare la larghezza su 0 per creare una selezione senza sfumatura e con bordi netti.

   Antialias Selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialiasing, in modo da creare una selezione con bordi poco accentuati grazie al riempimento parziale dei pixel lungo il bordo, rendendoli semitrasparenti. Deselezionare questa casella di controllo per non modificare i bordi originali.

   Nota: una volta creata la selezione non è possibile modificarne il tipo o annullare l'antialiasing. La modifica di queste opzioni ha effetto anche sulla successiva selezione creata. È possibile modificare il valore di sfumatura. Per informazioni, vedere "Modifica della sfumatura di una selezione" a pagina 226.

Sfumatura

Il valore di sfumatura specificato nella tavolozza Opzioni strumenti influisce sulla selezione successiva creata con lo strumento Selezione. Per modificare la sfumatura di una selezione esistente, selezionare **Selezione > Modifica > Sfuma** o **Selezione > Modifica > Sfuma interno/esterno.**

3 Per effettuare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Trascinare il cursore nell'immagine. Durante il trascinamento, viene tracciato il bordo che rappresenta la selezione. Quando il pulsante del mouse viene rilasciato, il bordo della selezione viene convertito in una cornice intermittente. Se è stato specificato un valore di sfumatura, la nuova selezione viene aggiunta alla cornice intermittente esistente.
- Per creare una selezione con dimensioni specifiche, selezionare lo strumento **Selezione personalizzata** nella tavolozza Opzioni strumenti, quindi definire la posizione della selezione specificando i pixel dei punti sinistro, superiore, destro e inferiore. Le posizioni sono misurate partendo all'angolo superiore sinistro.
- Nella tavolozza Opzioni strumenti selezionare **Livello opaco** per selezionare le aree opache del livello corrente, ovvero le aree non trasparenti con dati.
- Selezionare **Unito opaco** per selezionare l'area opaca di tutti i livelli all'interno di un'immagine. Questa opzione non è disponibile se l'immagine contiene solo un livello.

4 Per creare una selezione rettangolare da una forma irregolare:

- Nella sezione **Crea selezione da** di Opzioni strumenti selezionare **Selezione corrente**. La selezione corrente viene circondata da una selezione rettangolare.

5 Per modificare i bordi della selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere nuove aree a una selezione, nella casella di riepilogo **Modalità** selezionare **Aggiungi** oppure tenere premuto il tasto **Maiusc** e contemporaneamente fare clic e trascinare il puntatore del mouse per tracciare una nuova area di selezione (non è necessario che tale area faccia parte della selezione originale).
- Per sottrarre aree da una selezione, nella casella di riepilogo **Modalità** selezionare **Rimuovi** oppure tenere premuto il tasto **Ctrl** e contemporaneamente fare clic e trascinare il puntatore del mouse all'interno della selezione originale.
- Per spostare la cornice intermittente della selezione, fare clic con il pulsante destro del mouse e trascinare con qualsiasi strumento di selezione oppure selezionare lo strumento Spostamento e fare clic con il pulsante destro del mouse sulla selezione e trascinarla.

Allineamento della selezione

È possibile utilizzare le griglie e le guide disponibili nella finestra dell'immagine per allineare le selezioni. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo di righelli, griglie e guide" a pagina 189.

Nota: inoltre, è possibile selezionare un altro strumento di selezione prima di aggiungere o sottrarre aree dalla selezione.

Adesso è possibile modificare il contenuto della selezione spostandolo, copiandolo, dipingendolo, correggendo i colori, applicando gli effetti e così via. La selezione rimane attiva fino a quando non viene creata un'altra selezione, finché non viene deselezionata facendo clic con il pulsante destro del mouse mentre uno degli strumenti di selezione è attivo o finché non si sceglie **Selezione > Nessuna selezione**.

Creazione di selezioni mediante lo strumento Selezione a mano libera

Lo strumento Selezione a mano libera consente di selezionare gli oggetti con bordi irregolari. Utilizzare questo strumento per selezionare diversi tipi di oggetto, come ad esempio il contorno di un albero, la mano di un bambino o i bordi frastagliati di una foglia.

Per utilizzare lo strumento Selezione a mano libera:

Selezionare innanzitutto il livello.

Prima di creare una selezione occorre visualizzare la tavolozza Livelli e fare clic sul nome del livello che contiene i dati da selezionare.

1. Per le immagini con più di un livello, nella tavolozza Livelli fare clic sul livello sul quale si desidera creare la selezione.
2. Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare **Selezione a mano libera** nella barra degli strumenti a comparsa degli strumenti di selezione.
3. Nella tavolozza Opzioni strumenti scegliere il **tipo di selezione** desiderato per specificare la modalità di creazione della selezione:

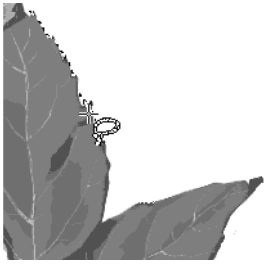
   Trova bordo Fare clic sui bordi delle aree con forma irregolare per trovare automaticamente i bordi tra due aree con lievi differenze cromatiche o luminose.

   Selezione a mano libera Fare clic e trascinare il puntatore del mouse per selezionare l'area (in modo simile a quando si esegue un disegno a mano libera). Utilizzare questa opzione per selezionare rapidamente forme irregolari.

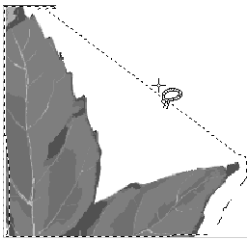
   Da punto a punto Fare clic su due punti per congiungerli automaticamente mediante un bordo dritto. Utilizzare questa opzione per creare una selezione con bordi dritti.

   Bordo automatico Fare clic sui bordi di un'area irregolare per selezionare automaticamente i bordi. Utilizzare questo tipo di selezione per creare un bordo tra due aree di forte contrasto cromatico o luminoso.

Utilizzo del tipo di selezione Trova bordo



Utilizzo del tipo di selezione a mano libera



4 Nella tavolozza Opzioni strumenti impostare le seguenti opzioni aggiuntive:

Sfuma Consente di specificare una larghezza in pixel (da 0 a 200) dell'area che verrà sfumata lungo i bordi. La sfumatura consente di controllare la nitidezza dei bordi della selezione. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 211.

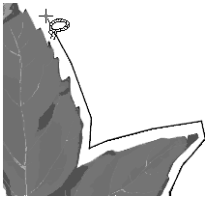
Intervallo Consente di specificare la distanza (da 0 a 15) dal punto selezionato entro cui cercare un bordo. Questa opzione è disponibile solo per il tipo di selezione Bordo automatico.

Spianamento Il valore di spianamento (da 0 a 40) applicato al bordo della selezione. Questa opzione consente di spianare i bordi molto irregolari o le linee frastagliate.

Antialias Selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialiasing, in modo da creare una selezione con bordi poco accentuati grazie al riempimento parziale dei pixel lungo il bordo, rendendoli semitrasparenti. Deselezionare questa casella di controllo per non modificare i bordi originali.

Campione unito Selezionare questa casella di controllo per ricercare automaticamente un bordo in tutti i livelli dell'area selezionata. Deselezionare questa casella di controllo per ricercare automaticamente i bordi solo nel livello corrente. Questa opzione è disponibile solo se nell'immagine sono presenti più livelli e si utilizzano i tipi di selezione Trova bordo e Bordo automatico.

Utilizzo del tipo di selezione Da punto a punto



5 Creare la selezione:

- Per i tipi di selezione **Trova bordo** e **Bordo automatico** fare clic sull'immagine nel punto in cui si desidera iniziare la selezione, quindi fare clic intorno all'area da selezionare. Ogni volta che si fa clic su un nuovo punto, viene visualizzata una linea che rappresenta il bordo della selezione.
  Per cancellare un punto, premere **Canc**. Per completare la selezione, fare doppio clic o fare clic con il pulsante destro del mouse.
- Per il tipo di **selezione a mano libera**, tracciare un contorno intorno all'area da selezionare. Quando la linea circonda la selezione, rilasciare il pulsante del mouse (se il pulsante del mouse viene rilasciato troppo presto, è necessario ripetere l'operazione oppure aggiungere aree alla selezione come descritto nel passaggio successivo).

- Per il tipo di selezione **Da punto a punto**, fare clic sul punto di inizio del bordo della selezione, quindi continuare a fare clic fino a ritornare vicino al punto di partenza. Per completare la selezione, fare doppio clic o fare clic con il pulsante destro del mouse. Per cancellare un punto, premere Canc.

Per tutti i tipi di selezione, la linea diventa una cornice intermittente che indica il bordo di selezione.

6 Per modificare l'area di selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere nuove aree a una selezione, nella casella di riepilogo **Modalità** selezionare **Aggiungi** oppure tenere premuto il tasto **Maiusc** e contemporaneamente fare clic e trascinare il puntatore del mouse per tracciare una nuova area di selezione.
- Per sottrarre aree da una selezione, nella casella di riepilogo **Modalità** selezionare **Rimuovi** oppure tenere premuto il tasto **Ctrl** e contemporaneamente fare clic e trascinare il puntatore del mouse all'interno della selezione originale.

Nota: inoltre, è possibile selezionare un altro strumento di selezione prima di aggiungere o sottrarre aree dalla selezione.

Adesso è possibile modificare il contenuto della selezione spostandolo, copiandolo, dipingendolo, correggendo i colori, applicando gli effetti e così via. La selezione rimane attiva fino a quando non viene creata un'altra selezione, finché non viene deselezionata facendo clic con il pulsante destro del mouse o finché non si sceglie **Selezione > Nessuna selezione**.

Creazione di selezioni mediante lo strumento Bacchetta magica

Utilizzare lo strumento Bacchetta magica per selezionare il contenuto, anziché definire i bordi nell'immagine. Questa soluzione è ideale per selezionare una parte complessa dell'immagine caratterizzata da pixel diversi rispetto alle altre parti dell'immagine, come ad esempio, una rosa rossa circondata da foglie verdi. I quattro valori utilizzati da questo strumento per creare le selezioni sono il colore (RGB), la tonalità, la luminosità e l'opacità.

Con lo strumento Bacchetta magica è possibile selezionare il tipo di corrispondenza desiderato, come ad esempio, la tonalità, selezionare la tolleranza per determinare il grado di corrispondenza tra i pixel e quindi fare clic una volta sull'immagine per selezionare i pixel da confrontare.

Inversione di una selezione

Per selezionare un'area dell'immagine complessa talvolta è più semplice selezionare la parte dell'immagine che si desidera *escludere* e quindi invertire la selezione. Ad esempio, per selezionare l'immagine di un albero che si staglia contro un cielo blu, utilizzare lo strumento Bacchetta magica per selezionare il cielo e quindi invertire la selezione.

Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di tutti gli elementi esterni alla selezione" a pagina 223.

Per utilizzare lo strumento Bacchetta magica:

1. Se nell'immagine vi sono più livelli, nella tavolozza Livelli fare clic sul nome del livello che contiene la parte dell'immagine da selezionare.
2. Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare **Bacchetta magica** nella barra degli strumenti a comparsa degli strumenti di selezione.
3. Nella tavolozza Opzioni strumenti scegliere la **modalità di corrispondenza** desiderata per specificare la modalità di creazione della selezione:

   Nessuno Consente di selezionare tutti i pixel.

   Valore RGB Consente di selezionare i pixel che corrispondono ai valori rosso, verde e blu del colore selezionato nell'immagine.

   Colore Consente di selezionare i pixel dello stesso colore di quelli selezionati nell'immagine.

   Tonalità Consente di selezionare i pixel in base alla posizione sulla ruota dei colori delle tonalità selezionate all'interno dell'immagine.

   Luminosità Consente di selezionare i pixel in base alla luminosità del colore selezionato all'interno dell'immagine.

   Tutto opaco Consente di selezionare solo le aree che contengono pixel. Le aree trasparenti non vengono selezionate.

   Opacità Consente di selezionare i pixel in base all'opacità.
4. Nella tavolozza Opzioni strumenti impostare le seguenti opzioni aggiuntive:

   Tolleranza Consente di controllare il grado di corrispondenza tra i pixel selezionati e il primo pixel selezionato. Impostando un valore basso vengono selezionati i pixel simili tra loro. Impostando valori alti viene selezionata una gamma di pixel più ampia.

   Sfuma Consente di specificare una larghezza in pixel (da 0 a 200) dell'area che verrà sfumata lungo i bordi. La sfumatura consente di controllare la nitidezza dei bordi della selezione. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 211.

   Campione unito Selezionare questa casella di controllo per ricercare i pixel corrispondenti nelle immagini unite. Deselezionare la casella di controllo per limitare la selezione al livello attivo.

Contiguo Selezionare questa casella di controllo per selezionare i pixel accanto al pixel originale. Deselezionare la casella di controllo per selezionare qualsiasi pixel che soddisfi I criteri impostati.

Antialias Selezionare questa casella di controllo per specificare se applicare l'antialias all'interno o all'esterno della cornice intermittente della selezione.

5 Fare clic sulla parte dell'immagine che contiene i pixel di cui si desidera trovare la corrispondenza. La cornice intermittente della selezione circonda tutti i pixel che soddisfano la corrispondenza.

Se viene selezionato un numero superiore o inferiore di pixel rispetto a quello desiderato, regolare il valore di tolleranza e creare una nuova selezione.

6 Per modificare la selezione, nella casella di riepilogo **Modalità** selezionare:

- **Sostituisci** per sostituire una selezione esistente con una nuova selezione.
- **Aggiungi** per aggiungere nuove aree a una selezione; fare clic su un'altra area dell'immagine. In alternativa, tenere premuto **Maiusc**.
- **Rimuovi** per cancellare un'area dalla selezione originale; fare clic all'interno dell'immagine originale per eliminare la selezione. In alternativa, tenere premuto **Ctrl**.

Nota: utilizzare i comandi Espandi o Seleziona simile per aggiungere nuove aree alla selezione. Vedere "Modifica di una selezione" a pagina 224.

Adesso è possibile modificare il contenuto della selezione spostandolo, copiandolo, dipingendolo, correggendo i colori, applicando gli effetti e così via. La selezione rimane attiva fino a quando viene creata un'altra selezione o si fa clic con il pulsante destro del mouse per deselezionarla.

Selezione di oggetti vettoriali

Per modificare un oggetto vettoriale o un testo vettoriale, è necessario selezionare l'oggetto mediante lo strumento Selezione oggetto. È possibile selezionare uno o più oggetti sullo stesso livello o su livelli diversi. Inoltre, è possibile selezionare gli oggetti vettoriali nella tavolozza Livelli.

Versatilità dello strumento di selezione degli oggetti

Oltre che per selezionare gli oggetti vettoriali, utilizzare lo strumento Selezione oggetto per:

- Spostare, ridimensionare, modellare e ruotare gli oggetti e il testo vettoriali.
- Allineare e distribuire gli oggetti vettoriali.
- Raggruppare e separare gli oggetti vettoriali.
- Applicare i comandi del menu Modifica, quali Copia e Incolla.

Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 13, Disegno e modifica di oggetti.

Per selezionare gli oggetti vettoriali mediante lo strumento Selezione oggetto:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Selezione oggetto**.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic sull'oggetto da selezionare. Per selezionare più oggetti, premere **Maiusc** e fare clic sui singoli oggetti da aggiungere.
   - Trascinare il cursore per creare un riquadro di selezione intorno all'oggetto o agli oggetti. Gli oggetti devono essere completamente racchiusi dal riquadro per essere selezionati.

   Gli oggetti selezionati sono racchiusi da un riquadro di selezione con quadratini di ridimensionamento. Per informazioni su come utilizzare i quadratini di ridimensionamento per modificare gli oggetti, vedere "Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali" a pagina 374.

Per selezionare gli oggetti vettoriali nella tavolozza Livelli:

1. Nella tavolozza Livelli fare clic sul segno (+) accanto al livello per espanderlo e visualizzare gli oggetti contenuti nel livello.
2. Fare clic sul nome dell'oggetto. Per selezionare più oggetti, premere **Maiusc** e fare clic sul nome dei singoli oggetti. Gli oggetti selezionati sono racchiusi nell'immagine da un riquadro di selezione.

Per deselezionare tutto

Per annullare il comando Seleziona tutto, scegliere **Selezione > Nessuna selezione**.

Selezione di un testo

È possibile creare due tipi di selezione con il testo:

- Utilizzare lo strumento Selezione oggetto per selezionare il testo vettoriale da modificare.
- Utilizzare lo strumento Testo per creare una selezione di testo raster (ovvero una cornice intermittente della selezione a forma di testo) da utilizzare per produrre effetti interessanti. Ad esempio, creare una selezione di testo su un livello con colori pieni, quindi eliminare la selezione in modo che le lettere diventino trasparenti e vengano visualizzate con i bordi in colore pieno.

Per selezionare un testo vettoriale:

1. Nella tavolozza Livelli fare clic sul nome del livello che contiene il testo.
2. Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Selezione oggetto**.
3. Fare clic sul testo. Il testo viene circondato da un riquadro di selezione con quadratini di ridimensionamento.

   Adesso è possibile spostare o ridimensionare il testo. Fare doppio clic per modificare le proprietà del vettore, quali il colore o la trama. Per cambiare le parole, fare clic sullo strumento Testo, quindi sul testo. È inoltre possibile fare clic con il pulsante destro del mouse nella tavolozza Livelli e selezionare Modifica testo dal menu di scelta rapida.

Per creare una selezione a forma di testo mediante lo strumento Testo:

1. Selezionare lo strumento **Testo**.
2. Nella casella di gruppo **Crea come** della tavolozza Opzioni strumenti scegliere **Selezione** per creare una selezione del testo anziché un testo come oggetto dipinto.
3. Fare clic sul punto di inizio della selezione del testo per aprire la finestra di dialogo Immissione testo.
4. Selezionare le opzioni relative al testo e immettere il testo.
5. Fare clic su **Applica**.

Informazioni sulla strumento Testo

Creare una selezione a forma di testo è solo una delle operazioni possibili con lo strumento Testo. La funzione principale di questo strumento è aggiungere testo a un'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 16, Gestione del testo.

Annullamento di una selezione

È possibile annullare qualsiasi selezione presente nell'immagine, eliminando di conseguenza la cornice intermittente e integrando la selezione di nuovo nell'immagine. Quando si annulla una selezione mobile, questa diventa fissa e viene inserita nel livello sottostante, se si tratta di un livello raster. Se il livello sottostante è vettoriale o delle tecniche di disegno, viene creato un nuovo livello raster e la selezione viene collocata su di esso e resa fissa.

Per annullare una selezione:

Scegliere **Selezione > Nessuna selezione**, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine all'esterno della cornice intermittente della selezione oppure premere **CTRL + D**.

Selezione di tutte le aree senza maschera

Per creare una maschera da una selezione:

È possibile creare una maschera mediante una selezione. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di una maschera utilizzando una selezione" a pagina 424.

È possibile creare una selezione in cui sono incluse tutte le aree senza maschera e ignorate tutte le aree con maschera. La selezione viene adattata alle dimensioni della tela.

Per selezionare tutte le aree senza maschera:

1. Creare una maschera come descritto in "Creazione di una maschera" a pagina 421.
2. Nella tavolozza Livelli selezionare il livello maschera.
3. Scegliere **Selezione > Da maschera**. La cornice intermittente della selezione circonda le aree senza maschera.

Nota

Se una maschera è stata salvata in un canale alfa, è possibile caricarla come selezione scegliendo **Selezione > Carica da canale alfa**.

Selezione di tutti i pixel

Selezione di un livello

Se l'immagine non contiene selezioni e si fa clic sul nome di un livello nella tavolozza Livelli, tutto il contenuto del livello attivo viene selezionato automaticamente, anche se non è presente una cornice intermittente. Vengono selezionati anche i dati che sono stati spostati dal livello all'esterno della tela dell'immagine.

Utilizzare il comando Seleziona tutto per selezionare tutto su un solo livello oppure in tutta l'immagine, se questa contiene un solo livello. Il comando Seleziona tutto consente di selezionare tutto sulla tela dell'immagine.

Per selezionare tutti i pixel in un livello o in un' immagine:

1. Se l'immagine contiene più livelli, fare clic sul nome del livello che si desidera selezionare nella tavolozza Livelli.
2. Scegliere **Selezione > Seleziona tutto** oppure premere **Ctrl + A**. Nella tela viene visualizzata una cornice intermittente intorno al livello.

Creazione di selezioni raster da oggetti vettoriali

È possibile selezionare un oggetto vettoriale, convertirlo in una selezione raster e quindi copiarlo e incollarlo in un altro livello o in un'altra immagine. Eseguire questa operazione quando si desidera applicare agli oggetti vettoriali gli strumenti e i comandi tipici degli oggetti raster.

Per creare una selezione raster da un oggetto vettoriale:

1. Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per selezionare uno o più oggetti vettoriali.
2. Scegliere **Selezione > Da oggetto vettoriale**.

   Ciascun oggetto vettoriale viene circondato dalla cornice intermittente della selezione. Adesso è possibile copiare e incollare la selezione. Gli oggetti vettoriali originali rimangono invariati.

Utilizzo del comando Modifica selezione

Utilizzare il comando Modifica selezione per creare una selezione da una pennellata oppure per applicare un effetto solo alla cornice intermittente della selezione.

Per creare una selezione:

1. Scegliere **Selezione > Modifica selezione** oppure fare clic sul pulsante **Modifica selezione** nella tavolozza Livelli. Nella tavolozza Livelli viene aggiunto un livello di selezione.
2. Selezionare uno strumento di pittura dalla barra degli strumenti Strumenti. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 11, Pittura raster.
3. Impostare le opzioni dello strumento di pittura nelle tavolozze Opzioni strumenti e Variazione pennello.
4. Dipingere nell'immagine in nero, bianco o con tonalità di grigio. La luminanza del disegno consente di controllare l'opacità della selezione. Le pennellate vengono visualizzate mediante una sovrapposizione rossa.
5. Scegliere **Selezione > Modifica selezione** oppure fare clic sul pulsante Modifica selezione nella tavolozza Livelli. L'area selezionata viene visualizzata nella cornice intermittente della selezione.

Per applicare gli strumenti e gli effetti alla cornice intermittente della selezione:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine. Vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.
2. Scegliere **Selezione > Modifica selezione** oppure fare clic sul pulsante Modifica selezione nella tavolozza Livelli. Nell'area selezionata viene visualizzata una sovrapposizione rossa.

3 Applicare uno strumento o un effetto all'area selezionata.

4 Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 11, Pittura raster o Capitolo 9, Applicazione di effetti.

5 Una volta modificata la selezione, scegliere **Selezione > Modifica selezione** per visualizzare la cornice intermittente della selezione.

Per disattivare la cornice intermittente della selezione e conservare la selezione, selezionare **Selezione > Nascondi cornice intermittente**. Per rimuovere la selezione, selezionare **Selezione > Nessuna selezione**.

Regolazione dei bordi di una selezione

Una volta creata una selezione nell'immagine, è possibile modificarne i bordi.

Spostamento della cornice intermittente della selezione

Per modificare o selezionare in modo preciso l'area da includere nella selezione, è possibile utilizzare lo strumento Spostamento per spostare la cornice intermittente.

Suggerimenti:

Se si fa clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine all'esterno della cornice intermittente, la selezione viene annullata. Se si fa clic sulla selezione con uno strumento di selezione e e si trascina il puntatore del mouse, la selezione diventa mobile e può essere spostata.

Se si esegue una di queste operazioni per errore, premere Ctrl + Z per annullarle.

Per spostare la cornice intermittente della selezione:

1 Nella barra degli strumenti Strumenti fare clic su uno strumento di selezione.

2 Fare clic con il pulsante destro del mouse all'interno o sopra la cornice intermittente e trascinarla in una nuova posizione.

Attivazione o disattivazione della cornice intermittente di una selezione

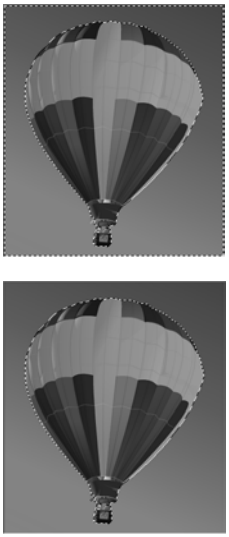
La cornice intermittente di una selezione è in genere visibile. Quando si utilizzano le selezioni, è talvolta utile nascondere temporaneamente la cornice intermittente senza tuttavia disattivare la selezione. Ad esempio, per visualizzare l'immagine dopo avere incollato una selezione o sfumato i bordi di una selezione.

Per nascondere o visualizzare la cornice intermittente:

Scegliere **Selezione > Nascondi cornice intermittente** oppure premere **Ctrl + Shift + M**.

Selezione di tutti gli elementi esterni alla selezione

Inversione di una selezione



Talvolta il metodo più semplice per selezionare un'area complessa dell'immagine è selezionare la parte dell'immagine che si desidera escludere e quindi invertire la selezione. Ad esempio, nel caso di una fotografia di una persona su uno sfondo di colore pieno è possibile selezionare lo sfondo e quindi invertire la selezione per selezionare la persona.

Per invertire una selezione:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Scegliere **Selezione > Inverti** per circondare con la cornice intermittente l'area dell'immagine che prima non era selezionata.

Conversione di una selezione in un livello

Profondità colore

Il comando Innalza a livello può essere applicato solo a immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Spostamento di una selezione in un'altra immagine

Per spostare una selezione in un'altra immagine convertendola in un livello, copiare la selezione, aprire l'immagine di destinazione e selezionare Modifica > Incolla > Come nuovo livello.

Per innalzare una selezione a livello, utilizzare l'apposito comando disponibile nel menu Selezione. Una copia della selezione viene convertita in un nuovo livello, lasciando il contenuto della selezione originale invariato. Convertendo la selezione in un livello è possibile modificarla senza alterare i dati dell'immagine originale.

Per innalzare una selezione a livello:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Scegliere **Selezione > Innalza a livello**.

   Il nuovo livello viene inserito sopra il livello della selezione originale e viene chiamato Selezione innalzata.

Creazione di motivi personalizzati utilizzando le selezioni

Utilizzo dei motivi

È possibile utilizzare i motivi personalizzati, salvarli nella cartella Motivi all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro e impostarli come materiali di primo piano o di sfondo (vedere "Selezione di motivi" a pagina 266). È possibile utilizzare un motivo per dipingere, creare un testo o riempire un'immagine intera.

È possibile convertire una selezione in un motivo unico personalizzato che può essere utilizzato per dipingere, aggiungere testo o creare sfondi per pagine Web.

Per creare un motivo personalizzato:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Selezionare **Effetti > Effetti immagine > Motivo unico** per aprire la finestra di dialogo Motivo unico.
3. Selezionare il metodo, la direzione, le impostazioni e lo stile dell'angolo del motivo unico, quindi fare clic su **OK**.

Modifica di una selezione

Le selezioni create nelle immagini possono essere modificate.

Aggiunta di aree a una selezione

Aggiunta di aree a una selezione

È possibile aggiungere aree alla selezione mediante lo stesso strumento con cui la selezione è stata creata oppure un altro strumento di selezione. Ad esempio, nel caso della fotografia di una persona che sorregge un ampio cartello. È possibile selezionare il cartello mediante lo strumento rettangolare Selezione, quindi utilizzare lo strumento Selezione a mano libera per aggiungere la persona alla selezione.

Inoltre, è possibile utilizzare il comando Espandi per ampliare la selezione in base a un determinato numero di pixel oppure il comando Seleziona simile per ampliare la selezione in base ai valori cromatici dei pixel.

Per aggiungere nuove aree a una selezione mediante gli strumenti di selezione:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti scegliere lo strumento di selezione (Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica) che si desidera utilizzare per aggiungere nuove aree alla selezione.
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti selezionare le opzioni relative allo strumento.

3 Premere il tasto **Maiusc** e contemporaneamente fare clic sulle parti dell'immagine da aggiungere alla selezione. Non è necessario che le aree siano contigue.

Per espandere la selezione in base a un dato numero di pixel:

1 Scegliere **Selezione > Modifica > Espandi**.

2 Selezionare il numero di pixel (da 1 a 100) in base al quale la selezione verrà espansa.

3 Fare clic su **OK**. La cornice intermittente viene ampliata conservando la forma originale.

Per aggiungere pixel a una selezione in base ai valori cromatici:

1 Scegliere **Selezione > Modifica > Seleziona simile**.

Nota: è possibile ottenere risultati ottimali con questa finestra di dialogo se alla selezione originale non è stato applicato l'antialiasing. Notare inoltre che nella finestra di dialogo è possibile fare clic sul pulsante Trasparenza per visualizzare solo la selezione o per visualizzare la selezione insieme al resto dell'immagine.

2 Selezionare una delle seguenti opzioni:

Tolleranza Consente di specifica il grado di corrispondenza dei pixel e dei colori della selezione originale. Impostando un valore basso vengono selezionati i pixel simili tra loro. Impostando un valore alto aumenta il numero di pixel corrispondenti.

Campione unito Consente di selezionare automaticamente i pixel corrispondenti nell'immagine unita. Se questa casella di controllo è deselezionata, vengono selezionati solo i pixel nel livello attivo.

Antialias Selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialiasing, in modo da creare una selezione con bordi poco accentuati grazie al riempimento parziale dei pixel lungo il bordo, rendendoli semitrasparenti. Specificare se applicare l'antialiasing alle aree **interne** o **esterne** alla cornice intermittente della selezione. Deselezionare questa casella di controllo per conservare i bordi originali.

Contiguo Consente di selezionare tutti i pixel di colore simile in aree contigue.

Separato Consente di selezionare tutti i pixel di colore simile in qualsiasi punto dell'immagine.

3 Fare clic su **OK**. La selezione viene modificata in modo da includere i pixel corrispondenti.

Sottrazione di aree da una selezione

Sottrazione di aree da una selezione

È possibile ridurre l'area di selezione mediante lo stesso strumento con cui è stata creata oppure un altro strumento di selezione. Inoltre, è possibile utilizzare il comando Contrai per ridurre la selezione in base a un dato numero di pixel.

Per sottrarre aree da una selezione mediante gli strumenti di selezione:

Premere il tasto **Ctrl** e contemporaneamente fare clic sulle parti dell'immagine da eliminare dalla selezione.

Per contrarre la selezione in base a un dato numero di pixel:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Contrai**.
2. Selezionare il numero di pixel in base al quale la selezione verrà contratta.
3. Fare clic su **OK**. La cornice intermittente viene contratta conservando la forma originale.

Modifica della sfumatura di una selezione

Per sfumare una selezione occorre specificare la larghezza in pixel (da 0 a 200) dell'area che si desidera sfumare lungo i bordi. Se una selezione viene spostata o incollata, la sfumatura consente di miscelare la selezione con l'area circostante in modo naturale. Più il valore della sfumatura è alto e più i bordi appariranno miscelati in modo naturale. Impostare la larghezza su 0 per creare una selezione senza sfumatura e con bordi netti.

Come impostare la sfumatura prima di creare la selezione

Per sfumare una nuova selezione, scegliere lo strumento di selezione desiderato (Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica) e regolare il valore di sfumatura nella tavolozza Opzioni strumenti. La sfumatura verrà applicata alla nuova selezione creata.

Utilizzare la tavolozza Opzioni strumenti per impostare la sfumatura prima di creare la selezione. Una volta creata la selezione, è possibile modificare il valore e la posizione (interna o esterna al bordo della selezione) della sfumatura mediante i comandi del menu Selezione.

Per modificare il valore della sfumatura:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Sfuma**.
2. Selezionare il numero di pixel per la larghezza della sfumatura, sia all'intero sia all'esterno della selezione.
3. Fare clic su **OK**.

Per regolare la posizione e il valore della sfumatura:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Sfuma interno/esterno**.

   Nota: nella finestra di dialogo fare clic sul pulsante Mostra/nascondi selezione per visualizzare solo la selezione oppure la selezione insieme al resto dell'immagine.
2. Selezionare la posizione della sfumatura: **Interno, Esterno** o **Entrambi** (il valore di sfumatura viene aggiunto su entrambi i lati).
3. Nella casella di modifica **Valore di sfumatura** specificare la larghezza della sfumatura in pixel.
4. Fare clic su **OK**.

Per eliminare la sfumatura di una selezione:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Annulla sfumatura**.
2. Selezionare il valore soglia. Più il valore della soglia è alto, minore sarà la sfumatura applicata.
3. Fare clic su **OK**.

Aggiunta o rimozione di colori da una selezione

Metodo alternativo

Utilizzare il comando Incolla come selezione trasparente per eliminare un determinato colore dalla selezione quando questa viene incollata. Questo comando non consente però di eliminare le sfumature di un colore, ma solo il colore specificato come colore di sfondo. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei comandi Taglia, Copia e Incolla" a pagina 176.

Per aggiungere o eliminare un colore da una selezione, utilizzare il comando Seleziona intervallo cromatico. È possibile aggiungere o eliminare un colore dal bordo di una selezione. Una volta che il colore selezionato è stato aggiunto o eliminato, il bordo della selezione cambia per riflettere la modifica. Se la selezione viene copiata e incollata, le aree incollate contengono il colore aggiunto o eliminato.

Per aggiungere o eliminare un colore da un'area di selezione:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Scegliere **Selezione > Modifica > Seleziona intervallo cromatico**.
3. Selezionare **Aggiungi intervallo cromatico** oppure **Sottrai intervallo cromatico**.
4. Fare clic sul colore desiderato all'interno dell'immagine. Nella casella **Colore di riferimento** viene visualizzato il colore selezionato. Fare clic sulla casella per aprire la finestra di dialogo Colore e selezionare un colore diverso. Per ulteriori informazioni, vedere "Selezione dei colori" a pagina 259.

5 Nella casella di modifica **Tolleranza** specificare un valore di tolleranza del colore (da 0 a 200). Specificando 0 non viene aggiunto o eliminato alcun colore dall'area di selezione. Specificando un valore superiore vengono aggiunti o eliminati i colori simili o le sfumature di colore.

6 Nella casella di modifica **Morbidezza** specificare il valore della morbidezza del colore di riferimento.

7 Fare clic su **OK**. Il colore specificato viene aggiunto o eliminato dai bordi della selezione.

Pulizia dei bordi di una selezione

Profondità colore

Questi comandi possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Quando una selezione viene copiata o spostata, alcuni dei pixel che circondano il bordo della selezione potrebbero venire inclusi, soprattutto se la selezione presenta antialiasing o sfumature. I comandi di rifinitura consentono di ripulire il bordo mediante l'eliminazione di questi pixel.

Sono disponili tre comandi di rifinitura: Elimina opachi neri, Elimina opachi bianchi ed Elimina sfrangiature. Se la selezione proviene da un'immagine con sfondo nero o bianco, utilizzare il comando Elimina opachi neri o Elimina opachi bianchi. Tali comandi consentono di eliminare i pixel neri o bianchi lungo i bordi della selezione.

Se la selezione proviene da un'immagine con sfondo colorato, utilizzare il comando Elimina sfrangiature. Tale comando consente di scolorire i pixel non sfumati dei bordi della selezione verso l'esterno e i bordi irregolari nella parte sfumata della selezione.

Per utilizzare un comando di rifinitura:

1 Se la selezione non è mobile, selezionare **Selezione > Mobile**.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per eliminare gli opachi neri, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina opachi neri**.
- Per eliminare gli opachi bianchi, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina opachi bianchi**.
- Per spostare gli opachi colorati, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina sfrangiature**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Elimina sfrangiature. Specificare il numero di pixel da eliminare e fare clic su **OK**.

Rifinitura di un livello

È possibile utilizzare i comandi di rifinitura anche per ripulire i bordi di un livello creato dalla selezione. I comandi di rifinitura del menu Livelli sono uguali a quelli del menu Selezione.

Per ulteriori informazioni, vedere "Pulizia dei bordi dei livelli creati dalle selezioni" a pagina 411.

Eliminazione di grani e fori da una selezione

Per eliminare i fori e i grani da una selezione:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Eliminare grani e fori** per aprire la finestra di dialogo Elimina grani e fori.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare **Elimina grani** per eliminare dalla selezione solo i grani.
   - Selezionare **Elimina fori** per eliminare dalla selezione solo i fori.
   - Selezionare **Elimina grani e fori** per eliminare dai bordi della selezione entrambi.

   Nota: nella finestra di dialogo fare clic sul pulsante Mostra/nascondi selezione per visualizzare solo la selezione oppure la selezione insieme al resto dell'immagine.
3. In **Area quadrato inferiore a** specificare il numero di pixel e il fattore di scala. Iniziare specificando valori bassi, quindi incrementarli fino a eliminare i grani e/o fori.
4. Fare clic su **OK**. I fori e i grani della selezione vengono eliminati.

Come eliminare i grani e i fori

La finestra di dialogo Elimina grani e fori consente di eliminare i grani e i fori dall'area definita dall'utente in pixel quadrati. Ad esempio: se l'area di un'immagine con grani e/o fori ha dimensioni 20 x 20 pixel, nel campo relativo al numero di pixel immettere 5 e nel campo relativo al fattore di scala immettere 100. Poiché 20 x 20 = 400 e 5 x 100 = 500, tutti i grani e/o i fori compresi in un'area di pixel inferiore a 500 verranno eliminati.

Spianamento dei bordi di una selezione

Utilizzare il comando Spiana per spianare i bordi di una selezione.

Per spianare i bordi di una selezione:

1. Scegliere **Selezione > Modifica > Spiana** per aprire la finestra di dialogo Spiana.
2. In **Valore di spianamento** specificare un valore corrispondente al livello di spianamento degli angoli della selezione.

   Nota: nella finestra di dialogo fare clic sul pulsante Mostra/nascondi selezione per visualizzare solo la selezione oppure la selezione insieme al resto dell'immagine.
3. In **Scala angoli** specificare il numero di pixel da spianare in corrispondenza degli angoli della selezione.
4. Selezionare la casella di controllo **Antialias** per spianare i bordi di una selezione.

5 Selezionare la casella di controllo **Mantieni gli angoli** per conservare gli angoli. Deselezionare questa casella di controllo per spianare gli angoli.

6 Fare clic su **OK**. La selezione viene spianata.

Recupero dell'antialias

Utilizzare il comando Recupera antialias per ripristinare l'antialias originale di un oggetto incollato nell'immagine. Selezionare questo comando per spianare i bordi di una selezione creata senza antialias.

Per recuperare l'antialias:

1 Scegliere **Selezione > Modifica > Recupera antialias** per visualizzare la finestra di dialogo Recupera antialias. La selezione in seguito all'applicazione dell'antialias viene visualizzata nel pannello di anteprima destro.

2 Per applicare l'antialias a tutti i livelli della selezione, selezionare la casella di controllo **Campione unito**.

3 Per applicare l'antialias e copiare il risultato in un nuovo livello, selezionare la casella di controllo **Risultato su nuovo livello**.

4 Scegliere un'opzione di antialias:

- **Interno** per applicare l'antialias all'interno della cornice intermittente della selezione.
- **Esterno** per applicare l'antialias all'esterno della cornice intermittente della selezione.

5 Fare clic su **OK** per applicare l'antialias ai bordi della selezione.

Antialias in base alla forma

Utilizzare il comando Antialias in base alla forma per applicare l'antialias in base alla forma della selezione.

Per applicare l'antialias in base alla forma:

1 Scegliere **Selezione > Modifica > Antialias in base alla forma** per visualizzare la finestra di dialogo Antialias in base alla forma.

2 Scegliere un'opzione di antialias:

- **Interno** per applicare l'antialias all'interno della cornice intermittente della selezione.

- **Esterno** per applicare l'antialias all'esterno della cornice intermittente della selezione.

3 Fare clic su **OK** per applicare l'antialias ai bordi della selezione.

Modifica della selezione delle bordature della selezione

Utilizzare il comando Seleziona bordature selezione per aggiungere un bordo intorno alla selezione. Selezionare questo comando per aggiungere un bordo intorno alla selezione e quindi riempirlo mediante lo strumento Riempimento.

Per modificare l'antialias in base alla forma:

1 Scegliere **Selezione > Modifica > Seleziona bordature selezione** per aprire la finestra di dialogo Seleziona bordature selezione.

2 Specificare se aggiungere un bordo all'**interno**, all'**esterno** o su **entrambi i lati** del bordo della selezione.

3 Selezionare la casella di controllo Antialias per spianare i bordi della selezione.

4 Specificare la larghezza del bordo in pixel.

5 Fare clic su **OK** per aggiungere il bordo di selezione.

Espansione di una selezione su tela

Dopo avere eseguito una selezione in Paint Shop Pro, è possibile spostare la selezione in qualsiasi punto dell'immagine, anche all'esterno della tela. Se la finestra dell'immagine è stata espansa per visualizzare l'area del motivo ombreggiato diagonale all'esterno della tela, la parte della selezione verrà spostata all'esterno della tela. Il comando Espandi sulla tela consente di eliminare la parte della selezione all'esterno dei bordi dell'immagine. Per utilizzare questo comando:

1 Creare una selezione e spostarne una parte all'esterno della tela dell'immagine.

2 Se necessario, espandere la finestra dell'immagine per visualizzare il motivo ombreggiato diagonale che si trova fuori dai bordi dell'immagine.

3 In alternativa, selezione **Selezione > Immobilizza**. La selezione verrà immobilizzata, consentendo così di apportare modifiche altrimenti non disponibili. Se questo comando non viene selezionato, verrà visualizzata la finestra di dialogo Azioni automatiche, in cui viene richiesto di eseguire questa operazione prima di completare il passaggio successivo.

4 Selezionare **Selezione > Estendi sulla tela**. L'area di selezione all'esterno dei bordi dell'immagine verrà eliminata.

Spostamento di una selezione all'interno di un'immagine

È possibile spostare una selezione lasciando uno spazio vuoto oppure spostare una copia della selezione senza modificare i dati originali.

Spostamento di una selezione conservando un'area di sfondo

Per spostare una selezione tagliandola da un livello e conservando un'area trasparente o un'area di sfondo, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Trascinare la selezione con uno degli strumenti di selezione: **Selezione**, **Selezione a mano libera** o **Bacchetta magica**.
- Premere uno dei tasti freccia per spostare la selezione di un pixel.
- Tenere premuto **Maiusc** e premere contemporaneamente uno dei tasti freccia per spostare la selezione di 10 pixel.
- Tenere premuto **Maiusc** e premere contemporaneamente il tasto **PGSU**, **PGGIÙ**, **HOME** o **FINE** per spostare la selezione di 10 pixel.
- Tenere premuti **Maiscu** e **Ctrl** e contemporaneamente premere il tasto **PGSU**, **PGGIÙ**, **HOME** o **FINE** per spostare la selezione di 100 pixel.

Spostamento di una selezione conservando i dati originali

Per spostare una selezione creando una copia e conservando i dati originali, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Tenere premuto **Alt** utilizzando contemporaneamente lo strumento di selezione per trascinare la selezione.
- Tenere premuto **Alt** e premere contemporaneamente uno dei tasti freccia per spostare la selezione di 1 pixel.
- Tenere premuti **Maiusc** e **Alt** e premere contemporaneamente uno dei tasti freccia per copiare spostare la selezione di 10 pixel.
- Tenere premuto **Ctrl** e premere contemporaneamente il tasto **PGSU**, **PGGIÙ**, **HOME** o **FINE** per spostare la selezione di 10 pixel.

Salvataggio e caricamento di una selezione

È possibile salvare selezioni complesse in modo da utilizzarle di nuovo oppure salvare selezioni da utilizzare in altre immagini per creare effetti. Per salvare una selezione seguire uno dei due metodi seguenti:

- Salvare la selezione come un file con estensione .PspSelection sul disco rigido o su un disco rimovibile (vedere "Salvataggio di una selezione su disco" a pagina 233). Per caricare il file della selezione in Paint Shop Pro, vedere "Caricamento di una selezione dal disco" a pagina 234.
- Salvare la selezione come canale alfa all'interno dell'immagine. La selezione viene salvata con l'immagine e non come file distinto. Vedere "Salvataggio di una selezione in un canale alfa" a pagina 234. Per caricare la selezione nella stessa immagine o in un'immagine diversa, vedere "Caricamento di una selezione da un canale alfa" a pagina 235.

Salvataggio di una selezione su disco

Quando si salva una selezione sul disco rigido o su un disco rimovibile, la selezione viene salvata come file distinto con estensione .Pspselection. È quindi possibile caricare questa selezione nell'immagine corrente o in un'altra immagine.

Per salvare il file di una selezione:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Scegliere **Selezione > Carica/salva selezione > Salva selezione su disco** per aprire la finestra di dialogo Salva selezione su disco.

Nella casella di gruppo **File di selezioni** vengono visualizzate le miniature dei file delle selezioni contenuti nella directory delle selezioni predefinita. Per modificare la directory predefinita o aggiungere un'altra directory, fare clic sul pulsante **Percorsi file**.

3. Nella casella di modifica **Nome file** immettere il nome della nuova selezione.
4. Fare clic su **Salva**.

Caricamento di una selezione dal disco

È possibile caricare il file di una selezione (con estensione .PspSelection) oppure di un'immagine salvato nel disco rigido o in un disco rimovibile. Quando si carica un'immagine viene creata una selezione in base alla luminanza, ai pixel non neri o all'opacità.

Per caricare un file o una selezione dal disco:

1. Scegliere **Selezione > Carica/salva selezione > Carica selezione da disco** per aprire la finestra di dialogo Carica selezione da disco.

   Nella casella di gruppo **File di selezioni** vengono visualizzate le miniature dei file delle selezioni contenuti nella directory delle selezioni predefinita. Per modificare la directory predefinita, fare clic sul pulsante **Percorsi file**.
2. Scegliere il file di selezione o di immagine da caricare.
3. Nella casella di gruppo **Operazione** specificare se sostituire la selezione oppure aggiungere o sottrarre aree dalla selezione corrente.
4. Se si carica un'immagine, specificare se la selezione verrà creata in base alle opzioni della casella di gruppo **Crea selezione da**.
5. Fare clic su **Carica**. La selezione viene visualizzata nel livello corrente.

Metodo alternativo per creare immagini in scala di grigi

In Paint Shop Pro è possibile aprire i file con estensione .PspMask e .PspSelection, modificarli e salvarli con estensioni diverse (.PspImage, .jpeg, .gif e così via).

Salvataggio di una selezione in un canale alfa

È possibile salvare una selezione in un canale alfa all'interno dell'immagine corrente o di un'altra immagine. Un canale alfa è un'area riservata per il salvataggio dei dati in un'immagine che contiene maschere e selezioni. I canali alfa possono essere paragonati a scompartimenti segreti di una valigia in cui conservare i dati che potrebbero servire in futuro. Le selezioni e le maschere memorizzate nei canali alfa non hanno alcun effetto sull'aspetto di un'immagine. Per utilizzare le selezioni o le maschere memorizzate, caricarle nella stessa immagine o in un'altra immagine.

Se si salva l'immagine in un formato di file diverso da .PspImage, i canali alfa non vengono salvati. Si consiglia di conservare una copia dell'immagine nel formato .PspImage.

Per salvare una selezione in un canale alfa:

1. Creare una selezione all'interno dell'immagine.
2. Scegliere **Selezione > Carica/salva selezione > Salva selezione su canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Salva selezione su canale alfa.

   Nella casella di riepilogo **Aggiungi a documento** viene visualizzato il nome dell'immagine seguito dai relativi canali alfa nell'immagine (se presenti).
3. Per salvare una selezione in un canale alfa di un'altra immagine, selezionare il nome dell'immagine nella casella di riepilogo **Aggiungi a documento**. L'immagine deve essere già aperta in Paint Shop Pro.
4. Per modificare il nome predefinito del nuovo canale alfa, immettere il nuovo nome nella casella di modifica **Nome**.
5. Per spostare la selezione nell'angolo superiore sinistro della tela dell'immagine, selezionare la casella di controllo **Sposta in angolo superiore sinistro tela**. Se la selezione è più grande dell'immagine corrente, questa opzione consente di visualizzare la selezione nell'immagine.
6. Fare clic su **Salva**. La selezione viene salvata nel canale alfa.

Caricamento di una selezione da un canale alfa

Se si salva una selezione in un canale alfa all'interno di un'immagine .PspImage, è possibile caricare la selezione dal canale alfa nella stessa immagine o in un'altra immagine.

Per caricare una selezione da un canale alfa:

1. Scegliere **Selezione > Carica/salva selezione > Carica selezione da canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Carica selezione da alfa.

   Nota: nella casella di gruppo Anteprima fare clic sul pulsante di trasparenza per visualizzare l'area intorno alla selezione come trasparente o nera .

2. Nella casella di riepilogo **Carica documento da** selezionare l'immagine che contiene il canale alfa da caricare Per caricare il documento dal canale alfa di un'altra immagine, è necessario che l'immagine sia aperta in Paint Shop Pro.
3. Nella casella di riepilogo visualizzata sotto il nome del documento, selezionare il canale alfa che contiene la selezione da caricare.
4. Nella casella di gruppo **Operazione** specificare se la selezione caricata sostituirà la selezione corrente oppure verrà aggiunta o sottratta da essa (se presente).
5. Nel messaggio visualizzato nella casella di gruppo Operazione viene spiegato come il rettangolo del canale alfa originale, ovvero la selezione salvata, interseca la tela dell'immagine corrente: completamente, parzialmente (una parte della selezione è al di fuori della tela) o non intersecante. Se il rettangolo interseca parzialmente o non interseca la tela, selezionare la casella di controllo Sposta in angolo superiore sinistro tela per spostare la selezione all'interno della tela dell'immagine.
6. Nella casella di gruppo **Opzioni** selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Sposta in angolo superio sinistro tela** per inserire la selezione caricata nell'angolo superiore sinistro. Se questa casella di controllo è deselezionata, la selezione viene caricata nella stessa posizione in cui si trovava nell'immagine originale
   - **Espandi sulla tela** per espandere la selezione nei punti in cui fuoriesce dalla tela dell'immagine.

- **Inverti immagine** per selezionare la parte di immagine non compresa nella selezione.

7 Fare clic sul pulsante **Carica**. La selezione viene visualizzata nel livello corrente.

Eliminazione di una selezione da un canale alfa

È possibile eliminare le selezioni superflue salvate nei canali alfa. È possibile eliminare i canali alfa solo dall'immagine corrente.

Per eliminare un canale alfa:

1 Selezionare **Immagine > Elimina canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Elimina canale alfa.

2 Selezionare il canale alfa da eliminare oppure selezionare la casella di controllo **Elimina tutti i canali alfa**.

3 Fare clic su **Elimina**.

Utilizzo di selezioni standard e mobili

Conversione da vettoriale e tecniche di disegno a raster

Se gli strumenti di selezione raster (Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica) vengono utilizzati per selezionare oggetti, testi e tecniche di disegno vettoriali, questi sono convertiti in selezioni raster. Spostando la selezione, questa diventa mobile. Se si esegue una nuova operazione, la selezione mobile viene convertita automaticamente in un livello nuovo.

Una selezione può essere standard (fissa) o mobile. Una selezione standard fa parte di un livello o di un'immagine. La modifica di una selezione standard ha effetto sull'immagine originale. Le selezioni standard vengono create quando si utilizzano gli strumenti Selezione, Selezione a mano libera e Bacchetta magica.

Una selezione mobile poggia temporaneamente sull'immagine o sul livello. Nella tavolozza Livelli viene visualizzata l'icona corrispondente alla selezione mobile per indicare che il livello contiene una selezione mobile.

Solo le selezioni raster possono essere mobili. Le selezioni diventano automaticamente mobili quando si esegue una delle seguenti operazioni:

- Una selezione viene spostata con uno strumento di selezione (Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica).
- Una selezione viene incollata mediante i comandi **Modifica > Incolla > Come nuova selezione**.
- Viene selezionata l'opzione Mobile quando si crea un testo.

Le selezioni mobili vengono fissate automaticamente nel livello raster più vicino, oppure convertite in un livello raster, quando si annulla una selezione, si crea una nuova selezione o si aggiungono o sottraggono aree da una selezione. Ciò significa che nella maggior parte dei casi non ha importanza se la selezione è mobile o standard poiché viene gestita automaticamente da Paint Shop Pro.

Tuttavia, è possibile rendere una selezione mobile anche mediante il comando Mobile, che consente di creare una copia della selezione da spostare o modificare senza alterare l'immagine originale. Una volta modificata la selezione mobile, utilizzare il comando Immobilizza per renderla fissa.

Per rendere una selezione mobile

1. Creare una selezione raster nell'immagine mediante gli strumenti Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica.
2. Scegliere **Selezione > Mobile** oppure premere **Ctrl + F**.

Per immobilizzare una selezione:

Scegliere **Selezione > Immobilizza** oppure premere **Ctrl + Shift + F**.

CAPITOLO 9

Applicazione di effetti

In Paint Shop Pro è possibile applicare alle immagini numerosi effetti speciali, quali effetti 3D, artistici, geometrici, di illuminazione, di riflesso e di trama. È inoltre possibile distorcere le immagini per creare effetti delicati o più decisi.

Nota
Per sfocare le immagini vedere “Effetto sfocato nelle immagini” a pagina 136.

Sommario

Selezione degli effetti 240
Utilizzo delle finestre di dialogo degli effetti 241
Aggiunta di disturbo 245
Aggiunta di una cornice all’immagine 246
Creazione di effetti personalizzati 247
Utilizzo dell’effetto Mappa di posizionamento 248
Utilizzo dell’effetto Sfocatura radiale 250
Combinazione matematica di due immagini 251

Selezione degli effetti

Per selezionare gli effetti di Paint Shop Pro utilizzare i comandi dei menu o il Visualizzatore effetti, nel quale vengono visualizzate le anteprime degli effetti sull'immagine e le impostazioni predefinite, sia quelle fornite con il programma, sia quelle personalizzate.

Per selezionare un effetto tramite il menu:

Selezionare **Effetti**, quindi selezionare il sottomenu e il comando dell'effetto desiderato. Ad esempio, selezionare **Effetti > Effetti di distorsione > Mulinello**.

Alla maggior parte degli effetti è associata una finestra di dialogo contenente un riquadro di anteprima. Selezionare le impostazioni e fare clic su **OK**.

Per selezionare un effetto tramite il Visualizzatore effetti:

1. Selezionare **Effetti > Visualizzatore effetti** per aprire la finestra corrispondente.

   Il riquadro visualizzato nella parte sinistra della finestra mostra le cartelle delle impostazioni predefinite degli effetti, le quali sono memorizzate nella cartella Impostazioni predefinite nella cartella del programma di Paint Shop Pro. Paint Shop Pro scorre le cartelle e crea una miniatura dell'immagine per ciascun effetto.
2. Per visualizzare l'anteprima di tutti gli effetti sull'immagine, fare clic sulla cartella **Impostazioni predefinite**.
3. Per visualizzare l'anteprima dei tipi di effetti, fare clic su una delle cartelle degli effetti (ad esempio, Effetti 3D, Effetti artistici o Sfocatura).
4. Per selezionare un effetto predefinito, fare clic sulla miniatura nel riquadro di destra.
5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per applicare l'effetto predefinito selezionato, fare clic sul pulsante **Applica**.
   - Per visualizzare una finestra di dialogo in cui modificare l'effetto predefinito selezionato, fare clic sul pulsante **Modifica** (se questo pulsante non è attivo significa che le impostazioni dell'effetto non possono essere modificate).

L'effetto viene applicato all'immagine.

Impostazioni predefinite degli effetti

Le miniature di anteprima del Visualizzatore effetti vengono create in base alle impostazioni predefinite di Paint Shop Pro e ad altre impostazioni predefinite salvate insieme all'immagine dall'utente. Queste impostazioni predefinite sono contenute in un file di script (.PspScript).

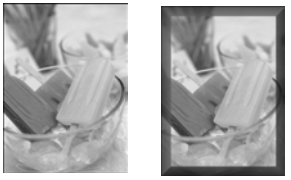
Utilizzo delle finestre di dialogo degli effetti

Alla maggior parte degli effetti è associata una finestra di dialogo che consente di regolare le impostazioni e personalizzare l'effetto. Queste finestre di dialogo presentano diverse caratteristiche comuni:

- Le finestre di anteprima consentono di visualizzare l'immagine originale alla quale è stato applicato l'effetto.
- È possibile ripristinare i valori predefiniti selezionando **Ripristina Imp. predef.** nella casella di riepilogo **Imp. predef**.
- Quando si aprono queste finestre di dialogo, vengono visualizzate le ultime impostazioni utilizzate (la casella di riepilogo Imp. predef. è impostata su Ultimo utilizzo). Questa impostazione consente di applicare lo stesso effetto a più immagini senza intervenire sulle impostazioni per ogni immagine.
- Per salvare e caricare gli effetti predefiniti personalizzati, vedere "Utilizzo e creazione delle impostazioni predefinite" a pagina 452.

Applicazione degli effetti 3D

Esempio di effetto 3D



Gli effetti 3D consentono di creare immagini o selezioni di aspetto tridimensionale e sono particolarmente utili per creare immagini per il Web. Per visualizzare un'anteprima degli effetti Pulsante, Scalpello, Ritaglio, Sfalsa ombra, Smusso a incasso e Smusso a rilievo, creare prima di tutto una selezione nell'immagine.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti 3D** e selezionare l'effetto desiderato.

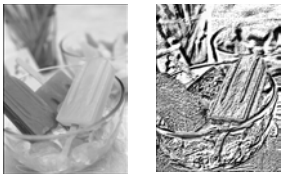
Per applicare questi effetti a tutto il livello, aumentare le dimensioni della tela in modo da aumentare la quantità di pixel intorno ai bordi.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti Tecniche di disegno

Esempio di un effetto tecnica di disegno



Gli effetti tecniche di disegno conferiscono all'immagine l'aspetto di un dipinto o disegno eseguito a matita, con un carboncino o un gessetto. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

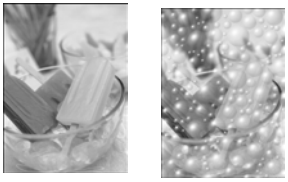
Per applicare un effetto è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti tecniche di disegno** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti artistici

Esempio di effetto artistico



Applicare gli effetti artistici per invecchiare una fotografia o per ottenere diversi risultati di tipo artistico. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti artistici** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti bordo

Utilizzare gli effetti bordo per rendere l'immagine più nitida e accentuare i bordi e le aree di contrasto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti bordo** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti di distorsione

Esempio di effetto di distorsione

Applicare gli effetti di distorsione per distorcere le immagini. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti di distorsione** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti geometrici

Esempio di effetto geometrico

Gli effetti geometrici comprendono effetti quali la trasformazione dell'immagine in una sfera o in un cilindro e la modifica della prospettiva dell'immagine. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

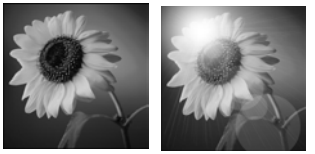
Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti geometrici** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti di illuminazione

Esempio di effetto di illuminazione



Gli effetti di illuminazione applicano sprazzi di luce o punti luce alle immagini. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti di illuminazione** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione di effetti immagine

Esempio di effetto immagine

Gli effetti di immagine includono Scostamento, Angolo arricciato e Motivo unico. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

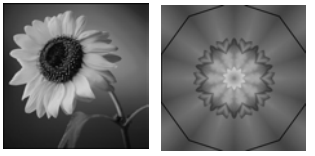
Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti immagine** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti di riflesso

Esempio di effetto di riflesso



Gli effetti di riflesso includono la creazione di caleidoscopi o di motivi complessi. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti di riflesso** e selezionare l'effetto desiderato.

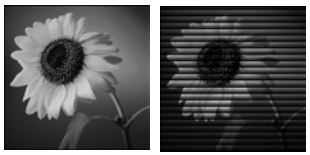
Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Applicazione degli effetti di trama

Esempio di effetto di trama



Gli effetti di trama consentono di applicare alle immagini diverse trame, quali cuoio, ciottoli e pietra dura. Per applicare un effetto a un'area specifica selezionare tale area prima di applicare l'effetto.

Per applicare un effetto, è possibile utilizzare il Visualizzatore effetti oppure selezionare **Effetti > Effetti di trama** e selezionare l'effetto desiderato.

Nota

- Questi effetti possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.
- Per descrizioni e immagini di esempio dei singoli effetti, consultare la Guida in linea.

Aggiunta di disturbo

Aggiunta di disturbo all'immagine

Utilizzare l'effetto Aggiungi disturbo per ridurre il livello di dettaglio di un'immagine e aggiungere una trama granulosa. Questo effetto può essere utilizzato anche per correggere le immagini; ad esempio, aggiungendo una piccola percentuale di disturbo è possibile ridurre i graffi e altre piccole imperfezioni.

Per utilizzare l'effetto Aggiungi disturbo:

1. Scegliere **Regola > Aggiungi/Rimuovi disturbo > Aggiungi disturbo** per aprire la finestra di dialogo Aggiungi disturbo.
2. Selezionare il motivo del disturbo: **Casuale**, **Uniforme** o **Gaussiano**. Selezionando il disturbo di tipo uniforme, il colore del disturbo assomiglierà ai pixel originali. Selezionando il disturbo di tipo gaussiano i valori di disturbo saranno ancora più simili all'originale.
3. Nella casella di modifica **Aggiungi disturbo** selezionare la percentuale di disturbo da aggiungere.
4. Per utilizzare pixel di disturbo bianchi e neri selezionare la casella di controllo **Monocromatico**; per utilizzare pixel colorati deselezionare questa casella di controllo.
5. Fare clic su **OK**.

Aggiunta di una cornice all'immagine

Le cornici possono conferire alle immagini un tocco finale accattivante. È possibile selezionare cornici quadrate oppure ovali, moderne o classiche, di vetro colorato o di metallo e in molti altri stili. La cornice viene applicata su un livello diverso. Una volta aggiunta la cornice dell'immagine, è possibile modificarla con la stessa procedura dei livelli, spostandola con lo strumento Sposta, attivandone o disattivandone la visibilità, modificandone l'opacità o il colore e così via.

Nota

- Questo effetto può essere applicato solo a immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Aggiunta di una cornice

Per aggiungere una cornice all'immagine:

1. Selezionare **Immagine > Cornice immagine** per aprire la finestra di dialogo Cornice immagine.
2. Nella sezione Cornice immagine della finestra di dialogo selezionare una cornice dalla casella di riepilogo.
3. Se la cornice presenta aree trasparenti (ad esempio nel caso di cornici rotonde o ovali), nella sezione della finestra di dialogo **Colore trasparenza** selezionare le opzioni desiderate:
   - Per fare in modo che le aree trasparenti rimangano tali selezionare la casella di controllo **Mantieni trasparenza**.
   - Per applicare un colore alle aree trasparenti, deselezionare la casella di controllo **Mantieni trasparenza**, quindi fare clic sulla casella del colore per selezionare il colore desiderato.
4. Nella sezione della finestra di dialogo **Orientamento** selezionare la posizione in cui inserire la cornice: **Cornice interna all'immagine** o **Cornice esterna all'immagine**.
   - Se si seleziona una cornice interna ai bordi dell'immagine, la cornice viene ridimensionata in modo da includerla entro i bordi della tela dell'immagine.
   - Se si seleziona una cornice esterna all'immagine, la tela viene ridimensionata per adattarla alla cornice. La nuova tela utilizzerà il colore di sfondo corrente. L'area sarà tuttavia trasparente se si tratta di un livello e se è stata selezionata la casella di controllo **Mantieni trasparenza**.

Cornici con trasparenza

Se si applica una cornice di immagine con aree trasparenti a un livello di sfondo e la si posiziona al di fuori dei bordi dell'immagine, le aree trasparenti saranno visualizzate con il colore di sfondo corrente (il livello di sfondo non supporta la trasparenza).

Caricamento delle cornici di immagini

Per modificare la cartella da cui vengono caricate le cornici di immagini, fare clic su **Percorsi file**. Per impostazione predefinita, le cornici sono memorizzate nella cartella Cornici all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

5 Selezionare altre opzioni nella sezione Orientamento della finestra di dialogo:

- **Tela cornice** Se si seleziona questa opzione di livello, la cornice si troverà su un livello chiamato "Cornice immagine" nella tavolozza Livelli. Se vengono applicate ulteriori cornici usando questa opzione, esse si troveranno su livelli chiamati "Cornice immagine 1", "Cornice immagine 2", e così via.
- **Livello corrente della cornice** Se si seleziona questa opzione, la cornice si troverà su un livello che avrà lo stesso nome dell'originale, con la sola differenza che vi saranno associate le parole "Cornice immagine". Ad esempio, se si associa una cornice al livello Sfondo, essa si troverà su un livello chiamato "Cornice immagine sfondo". Se vengono applicate ulteriori cornici usando questa opzione, esse si troveranno su livelli chiamati come l'originale, ma vi saranno associate le espressioni "Cornice immagine 1", "Cornice immagine 2", e così via.
- **Capovolgi cornice** Inverte la cornice lungo il suo asse orizzontale.
- **Rifletti cornice** Inverte la cornice lungo il suo asse verticale.
- **Ruota cor. 90° in senso orario** Ruota la cornice in senso orario.

6 Fare clic su **OK**. Paint Shop Pro aggiunge la cornice all'immagine e crea un nuovo livello basato sulla selezione effettuata, ovvero Tela cornice o Livello corrente della cornice (sopra descritto).

Nota: se la larghezza e l'altezza differiscono in maniera sostanziale, la cornice appare più spessa lungo i bordi più corti.

Nota: una volta aggiunta la cornice dell'immagine, è possibile modificarla con la stessa procedura dei livelli, spostandola con lo strumento Sposta, attivandone o disattivandone la visibilità, modificandone l'opacità o il colore e così via.

Creazione di effetti personalizzati

Creazione semplice di un effetto personalizzato

Nella finestra di dialogo Filtro definito dall'utente, fare clic sul pulsante Randomizza per regolare automaticamente i coefficienti e creare effetti insoliti. Fare clic su questo pulsante fino a ottenere l'effetto desiderato.

Per creare effetti personalizzati (chiamati anche filtri), utilizzare il comando Definito dall'utente.

Per creare un effetto personalizzato:

1 Selezionare **Effetti > Filtro definito dall'utente** per aprire la finestra di dialogo Filtro definito dall'utente.

Le caselle di modifica della casella di gruppo **Matrice filtro** mostrano i coefficienti di elaborazione dei pixel necessari alla creazione dell'effetto.

2 Nella casella di riepilogo **Imp. predef.** selezionare il filtro da utilizzare come riferimento. Selezionare **Predefinita** per utilizzare le impostazioni predefinite oppure selezionare il filtro desiderato.

3 Impostare i valori della casella di gruppo **Modificatori matrice**:

- Il valore di **Divisore** è utilizzato per dividere i valori della matrice del filtro. Può ridurre gli effetti della matrice del filtro. Il pulsante **Calcola** consente di calcolare un divisore in grado di ripristinare la luminosità dell'immagine sui valori originali.
- Il valore di **Polarizzazione** modifica il valore di ciascun colore della quantità specificata. Questo valore viene aggiunto al valore del colore prodotto dalla matrice del filtro.

4 Nella casella di gruppo **Applica a**, selezionare i valori dei colori ai quali si desidera applicare l'effetto. Selezionare **Canali colore** e quindi scegliere i canali oppure selezionare **Valori di grigio.**

5 Eseguire le modifiche desiderate e fare clic su **OK**. L'effetto viene applicato all'immagine.

Utilizzo dell'effetto Mappa di posizionamento

Questo filtro consente di distorcere o spostare un'immagine in base ai contenuti di un'altra immagine. In questo modo è possibile eseguire operazioni quali:

- Applicare un testo agli oggetti reali per dare l'impressione che il testo vi appartenesse originariamente;
- Creare effetti di deformazione personalizzati sulla base delle immagini precedentemente modificate dagli effetti di distorsione o geometrici di Paint Shop Pro;
- Usando l'opzione Gradienti della finestra di dialogo, gli utenti possono creare effetti somiglianti a effetti di tipo morfico come l'erosione o la dilatazione;
- Combinando immagini come i gradienti con immagini Line art, questo filtro può produrre interessanti effetti di goffratura.

Accesso e utilizzo del filtro

1 Selezionare **Effetti > Effetti di distorsione > Mappa di posizionamento**.

2 Nella sezione Mappa di posizionamento della finestra di dialogo, fare clic sulla casella di riepilogo delle immagini e selezionare un'immagine da utilizzare come mappa di posizionamento.

3 Poiché la mappa probabilmente non sarà delle stesse dimensioni dell'immagine di origine da trasformare, selezionare l'opzione **Adatta mappa a immagine**, oppure l'opzione **Sovrapponi mappa a imm.** Se si seleziona l'opzione Sovrapponi, è possibile regolare l'impostazione **% dimensione** per affiancare l'immagine portandola a una dimensione adeguata a coprire l'immagine deformata.

4 Impostare il valore di **Sfocatura** che si desidera dare alla mappa di posizionamento. Impostare valori bassi per ottenere effetti tremolanti, divisionisti, mentre per ottenere effetti di distorsione più leggeri impostare valori più elevati.

5 Nella sezione Proprietà posizionamento selezionare una delle seguenti opzioni:

Scostamenti 2D usando il rosso e il verde: questa opzione sposta l'immagine usando i canali rosso e verde.

Superficie 3D utilizzando la luminanza: questa opzione sposta i pixel in proporzione alle variazioni della luce. Come una mappa di rugosità, questa opzione tratta l'immagine di origine come una superficie in 3D in cui i valori di luminanza dei pixel determinano l'altezza.

6 Utilizzare l'impostazione **Intensità** per controllare l'entità del posizionamento. Valori più bassi causano una minore variazione dell'immagine, valori più elevati producono una maggiore deformazione.

7 Utilizzare l'impostazione **Rotazione** per determinare la rotazione dei dati di posizionamento. Ad esempio, una impostazione di 180 cambia il posizionamento verso l'alto/a sinistra in uno spostamento verso il basso/a destra.

8 Utilizzare l'impostazione **Modalità bordo** per stabilire come gestire il posizionamento "all'esterno dei contorni":

Avvolgi: tratta l'immagine come se fosse un mosaico che si ripete in ciascuna posizione.

Ripeti: prende il pixel del bordo di ciascun lato e lo ripete all'infinito verso l'esterno.

Colore: consente di scegliere un colore dalla relativa casella per rappresentare pixel all'esterno dei contorni.

Trasparente: (disponibile solo con immagini con livelli) rende trasparenti i pixel all'esterno dei contorni.

Utilizzo dell'effetto Sfocatura radiale

Questo filtro produce un effetto di immagine che simula ciò che si vedrebbe se si scattasse una foto ruotando la macchina fotografica in cerchi oppure se si effettuasse rapidamente uno zoom usando una velocità molto ridotta dell'otturatore. È anche possibile selezionare un effetto mulinello.

Accesso e utilizzo del filtro

1. Selezionare **Regola > Sfocatura > Sfocatura radiale**.
2. Nella sezione Tipo di sfocatura selezionare una delle seguenti opzioni:

   Rotazione: sfoca i pixel in modo circolare attorno al centro dell'immagine.

   Zoom: sfoca i pixel lontano dal centro.

   Mulinello: sfoca i pixel in modo spiraliforme.
3. Nella sezione Sfocatura selezionare un valore di **Intensità**. Valori più bassi riducono l'effetto, valori più alti lo intensificano.
4. Selezionare l'opzione **Mulinello** per impostare il valore **Gradi mulinello**, compreso tra -90 e 90.
5. Selezionare la casella di controllo **Ellittica** se il raggio deve essere compresso per adeguarlo all'immagine. Se l'immagine è quadrata, questa opzione non avrà alcun effetto. Con le immagini rettangolari questa opzione produce sfocature ellittiche. Disattivandola, la sfocatura sarà circolare.
6. Nella sezione Centro, selezionare le impostazioni che influenzano il centro dell'immagine:

   Scostamento orizzontale (%): consente di impostare il punto centrale orizzontale della sfocatura.

   Scostamento verticale (%): consente di impostare il punto centrale verticale della sfocatura.

   Proteggi centro (%): consente di determinare la quantità di riduzione della sfocatura al centro dell'immagine. Valori più alti aumentano il raggio dell'area centrale non sfocata.

Combinazione matematica di due immagini

L'effetto Aritmetica di Paint Shop Pro consente di creare numerosi effetti mediante la combinazione di due immagini per produrne una terza in base alle impostazioni specificate dall'utente.

Per combinare le immagini mediante il comando Aritmetica:

1. Aprire le due immagini da combinare.
2. Selezionare **Immagine > Aritmetica** per aprire la finestra di dialogo Aritmetica dell'immagine.
3. Nelle caselle di riepilogo **Immagine n. 1** e **Immagine n. 2** selezionare le immagini da combinare. Le dimensioni dell'immagine n. 1 determinano le dimensioni della nuova immagine.
4. Nella casella di gruppo **Funzione** selezionare un metodo di combinazione delle immagini. I dati colore delle due immagini vengono combinate pixel per pixel in base alla funzione.

Funzione	Valore nuovo colore uguale a
Aggiungi	Valore immagine 1 + valore immagine 2
Sottrai	Valore immagine 1 - valore immagine 2
Moltiplica	Valore immagine 1 x valore immagine 2
Differenza	Valore assoluto di (immagine 1 - valore immagine 2)
Schiarisci	Massimo di (valore immagine 1, valore immagine 2)
Scurisci	Minimo di (valore immagine 1, valore immagine 2)
Esegui media	(valore immagine 1 + valore immagine 2 / 2)
OR	OR binario
AND	AND binario

5. Nella casella di gruppo **Canale** selezionare i canali di colore da combinare:
   - Selezionare la casella di controllo **Tutti i canali** per utilizzare tutti i canali di colore di entrambe le immagini. Il risultato di questa operazione è un'immagine a 24 bit.
   - Per produrre un'immagine in scala dei grigi selezionare un canale di colore specifico per ogni immagine.

6 Impostare i valori della casella di gruppo **Modificatori**.
I modificatori vengono applicati ai valori del colore prodotti in base alle impostazioni selezionate nelle caselle di gruppo Funzione e Canale.

- Il valore specificato in **Divisore** è utilizzato per dividere i valori dei colori. Può ridurre gli effetti delle altre impostazioni selezionate.
- Il valore di **Polarizzazione** modifica il valore di ciascun colore della quantità specificata. Il valore viene aggiunto al valore del colore prodotto in base alle impostazioni selezionate in Funzione, Canale e Divisore.

7 Selezionare o deselezionare la casella di controllo **Taglia valori cromatici** per specificare il trattamento dei valori cromatici finali superiori a 255 e inferiori a 0.

Stato casella di controllo	Se il valore è inferiore a 0	Se il valore è superiore a 0
Selezionata	valore = 0	valore = 255
Deselezionata	valore = 256 + valore	valore = valore - 256

8 Fare clic su **OK**.

CAPITOLO 10

Utilizzo di colori e materiali

Sia che si applichi un colore a un'immagine o si ritocchino i colori di una fotografia, è importante capire la funzione dei colori in Paint Shop Pro. In questo capitolo viene illustrato come scegliere i colori e i materiali da utilizzare per dipingere, disegnare o riempire aree dell'immagine. Vengono inoltre illustrati i concetti di base dei colori, ad esempio le modalità di visualizzazione a schermo e di stampa, nonché la profondità del colore delle immagini.

Sommario

Concetti di base sull'utilizzo della tavolozza Materiali 254
Utilizzo della tavolozza Materiali 257
Selezione dei colori 259
Selezione di gradienti 264
Selezione di motivi 266
Selezione di trame 268
Utilizzo dei campioni 270
Modifica dei gradienti 272
Informazioni di base sui colori e modelli di colore 277
Differenza tra colori visualizzati a schermo e stampati 279
Utilizzo dei canali di colore 281
Informazioni di base sulla profondità del colore 282
Utilizzo delle tavolozze dell'immagine 291
Rendere un colore della tavolozza trasparente 294

Concetti di base sull'utilizzo della tavolozza Materiali

Nella tavolozza Materiali è possibile selezionare colori, stili e materiali per gli strumenti raster e vettoriali utilizzando diversi metodi. Quando si utilizzano gli strumenti Tecniche di disegno, tuttavia, alcune funzionalità della tavolozza Materiali sono disattivate.

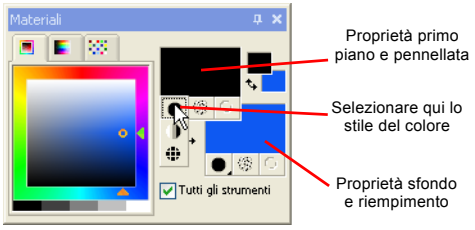
Per visualizzare o nascondere la tavolozza Materiali:

Selezionare **Visualizza > Tavolozza Materiali** oppure premere **F6**. Per chiudere la tavolozza, è possibile fare clic sul pulsante **Chiudi** posizionato nella barra del titolo della tavolozza o scegliere nuovamente **Visualizza > Tavolozze > Materiali**.

Per scegliere un colore pieno di primo piano o di sfondo:

1 Sulla tavolozza Materiali, accertarsi che lo stile del primo piano o dello sfondo sia impostato su **Colore** (non Gradiente o Motivi) e che sia attivata la scheda Cornice o Arcobaleno, quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

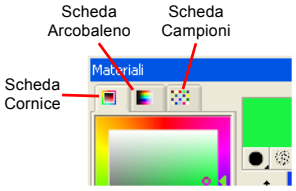
- Per selezionare un colore di primo piano, fare clic sulla casella delle proprietà **Primo piano/pennellata**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali.
- Per selezionare un colore di sfondo, fare clic sulla casella delle proprietà **Sfondo/pennellata**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali.



Nota: inoltre, è possibile fare clic sulla casella del materiale di primo piano o del materiale di sfondo per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà materiali e quindi fare clic sulla scheda Colore.

2 Dalla scheda **Colore** della finestra di dialogo Proprietà materiali, selezionare il colore desiderato e fare clic su **OK**.

Schede della tavolozza Materiali



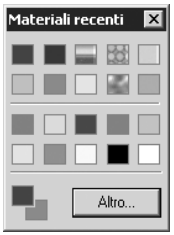
Finestra di dialogo Proprietà materiali

Per selezionare un materiale di primo piano o di sfondo (colore, gradiente, motivo o trama):

1. Nella tavolozza Materiali, effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare un materiale di primo piano, fare clic sulla casella Materiale di primo piano.
   - Per selezionare un materiale di sfondo, fare clic sulla casella Materiale sfondo.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali, nella quale è possibile selezionare colori, gradienti, motivi e trame di Paint Shop Pro.
2. Per selezionare lo stile, fare clic sulla scheda **Colore**, **Gradiente** o **Motivi** e selezionare le impostazioni desiderate. Per ulteriori informazioni, vedere “Selezione dei colori” a pagina 259, “Selezione di gradienti” a pagina 264 o “Selezione di motivi” a pagina 266.
3. Selezionare la casella di controllo **Trama** e scegliere la trama desiderata. Per ulteriori informazioni, vedere “Selezione di trame” a pagina 268.
4. Fare clic su **OK**.

Finestra di dialogo Materiali recenti



Per selezionare i materiali utilizzati recentemente:

Nella tavolozza Materiali, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella Colore o Materiale per visualizzare la finestra di dialogo Materiali recenti, quindi scegliere un materiale.

Nella finestra di dialogo Materiali recenti, fare clic sul pulsante **Altro** per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà materiali, quindi scegliere o creare un materiale combinando i colori, i gradienti, i motivi e le trame di Paint Shop Pro.

Per selezionare un colore dalla scheda Cornice:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Cornice**.
   Verrà visualizzato un rettangolo di tonalità esterno e un rettangolo di saturazione interno, oltre a una striscia contenente il bianco, tre ombre di grigio e il nero.
2. Sul rettangolo di saturazione, fare clic sulla saturazione desiderata:
   - Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per impostare il colore di **primo piano/pennellata** (tenere premuto il pulsante del mouse per visualizzare una descrizione comandi con il valore RGB della posizione del cursore)

- Fare clic con il pulsante destro del mouse per impostare il colore di **sfondo/riempimento** (tenere premuto il pulsante del mouse per visualizzare una descrizione comandi con il valore RGB della posizione del cursore)

3 Trascinare il dispositivo di scorrimento orizzontale per regolare ulteriormente la saturazione.

4 Trascinare il dispositivo di scorrimento verticale per regolare la luminosità.

Per scegliere un colore dal riquadro dei colori disponibili della scheda Arcobaleno:

1 Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Arcobaleno**.

2 Spostare il cursore sul riquadro dei colori disponibili; il cursore assume la forma di un contagocce. Spostando il contagocce sul riquadro, all'interno della descrizione comandi viene riportato il valore di colore al di sotto del contagocce.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare il colore di primo piano, fare clic con il pulsante sinistro del mouse nel riquadro dei colori disponibili.
- Per selezionare il colore di sfondo, fare clic con il pulsante destro del mouse nel riquadro dei colori disponibili.

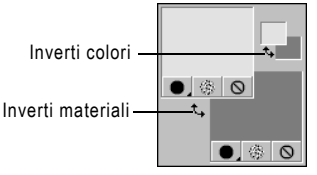
Nella casella del colore di primo piano o di sfondo viene visualizzato il colore selezionato. Se il pulsante Stile è impostato in modo da visualizzare il gradiente o il motivo, impostarlo per visualizzare il colore; in questo modo il materiale viene aggiornato con il colore.

Per applicare i materiali correnti a tutti gli strumenti:

Nella tavolozza Materiali selezionare la casella di controllo **Tutti gli strumenti**.

Se questa casella di controllo è deselezionata, i materiali correnti sono applicati solo allo strumento attivo.

È possibile invertire i colori o i materiali di primo piano e di sfondo



Per invertire i colori di primo piano e di sfondo:

Fare clic sull'icona Inverti colori.

Per invertire i materiali di primo piano e di sfondo:

Fare clic sull'icona Inverti materiali.

Utilizzo della tavolozza Materiali

Informazioni di base sui colori

Per informazioni sul colore, su come viene percepito, visualizzato e stampato, vedere “Informazioni di base sui colori e modelli di colore” a pagina 277.

In Paint Shop Pro è possibile dipingere, disegnare e riempire aree dell’immagine con diversi colori, stili e materiali. Lo stile è rappresentato dal colore, dal gradiente o dal motivo. Il materiale è rappresentato dallo stile combinato con una trama facoltativa. La tavolozza Materiali consente di selezionare i materiali.

In generale, utilizzare i materiali di primo piano per le pennellate e quelli di sfondo per i riempimenti. Se si applica il colore mediante un pennello raster, fare clic con il pulsante destro del mouse sul pennello per applicare il materiale di sfondo; se invece si utilizzano gli strumenti di riempimento, fare clic con il pulsante sinistro del mouse per applicare il materiale di primo piano. Quando si utilizzano gli strumenti Tecniche di disegno, il colore di primo piano corrente viene utilizzato per applicare il colore nella tavolozza mixer. Per il testo e le forme vettoriali, il colore di primo piano è rappresentato dalla pennellata (o contorno) del testo o della forma e il colore di sfondo corrisponde al riempimento del testo o della forma.

Relazione tra le caselle dei materiali e dei colori

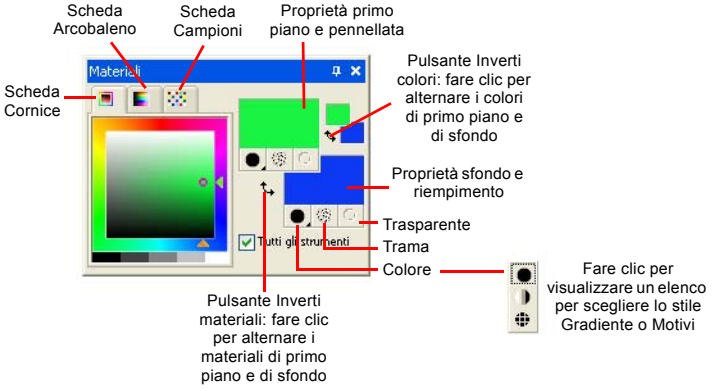
Poiché è possibile selezionare i colori facendo clic sulle caselle del materiale, viene naturale chiedersi come mai la tavolozza Materiali contenga anche le caselle di colore.

La casella delle proprietà del colore di primo piano o del colore di sfondo consente di selezionare un nuovo colore anche quando nella casella dei materiali viene visualizzato un gradiente o un motivo. Le caselle del colore consentono quindi di cambiare rapidamente i colori senza modificare altri componenti del materiale.

Come regola generale, si consiglia di selezionare lo strumento da utilizzare, quindi selezionare il colore/materiale nella tavolozza Materiali, impostare le altre opzioni e utilizzare lo strumento.

Quando si utilizzano gli strumenti Tecniche di disegno, alcune funzionalità della tavolozza Materiali sono disattivate.

La tavolozza Materiali è raffigurata di seguito.


Scheda Arcobaleno
Scheda Campioni
Proprietà primo piano e pennellata
Scheda Cornice
Materiali
Pulsante Inverti colori: fare clic per alternare i colori di primo piano e di sfondo
Proprietà sfondo e riempimento
Trasparente
Tutti gli strumenti
Trama
Colore
Fare clic per visualizzare un elenco per scegliere lo stile Gradiente o Motivi
Pulsante Inverti materiali: fare clic per alternare i materiali di primo piano e di sfondo

I componenti principali della tavolozza Materiali sono:

Scheda Cornice La prima scheda nella parte superiore. Verrà visualizzato un rettangolo di tonalità esterno e un rettangolo di saturazione interno, oltre a una striscia contenente il bianco, tre ombre di grigio e il nero. È possibile trascinare il dispositivo di scorrimento verticale per regolare la luminosità e il dispositivo di scorrimento orizzontale per regolare la saturazione.

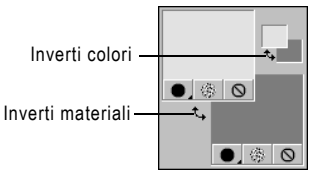
Scheda Arcobaleno La seconda scheda nella parte superiore. Verrà visualizzato il riquadro dei colori disponibili nel quale è possibile selezionare un colore facendo clic con il mouse. In fondo alla scheda è possibile selezionare il bianco, il nero o tre sfumature di grigio.

Scheda Campioni Consente di visualizzare i campioni, ovvero i materiali che sono stati salvati per essere utilizzati di nuovo. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei campioni" a pagina 270.

Caselle del colore di primo piano e di sfondo Consentono di visualizzare il colore di primo piano e di sfondo corrente.

Caselle del materiale di primo piano e di sfondo Consentono di visualizzare il materiali di primo piano e di sfondo corrente (colore, gradiente o motivo per lo stile e la trama).

È possibile invertire i colori o i materiali di primo piano e di sfondo



Pulsante Stile Indica lo stile selezionato: colore, gradiente o motivo. Per impostare le opzioni più recenti relative a colore, gradiente o motivo, fare clic sul pulsante Stile e selezionare un nuovo stile. Per definire un nuovo colore, gradiente o motivo, fare clic su una casella del materiale.

Pulsante Trama Consente di attivare e disattivare la trama corrente. Per scegliere una nuova trama, fare clic sulle caselle del materiale di primo piano o di sfondo.

Pulsante Trasparente Consente di specificare se il materiale di primo piano o di sfondo è trasparente (cioè se non possiede uno stile o una trama). Il materiale trasparente viene utilizzato principalmente con gli oggetti vettoriali e di testo: se il primo piano è trasparente, gli oggetti e le lettere non sono contornate ma solo riempite; se lo sfondo è trasparente, gli oggetti e le lettere sono contornate ma non riempite. Questo pulsante non è disponibile quando si utilizzano strumenti per i quali è necessario specificare un colore di primo piano o di sfondo.

Tutti gli strumenti Selezionare questa casella di controllo per applicare i materiali di primo piano e di sfondo selezionati a tutti gli strumenti. Deselezionarla per applicare i materiali selezionati solo allo strumento attivo (ad esempio lo strumento Pennello o Forme predefinite).

Nota
La casella di controllo Tutti gli strumenti non è disponibile per il comando Modifica testo.

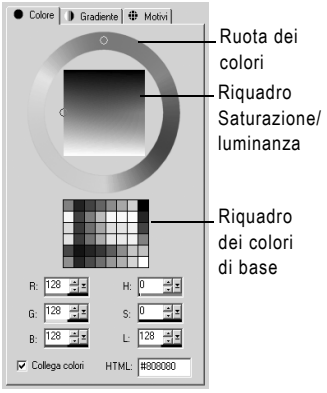
Selezione dei colori

Quando si modifica un'immagine in Paint Shop Pro, spesso è necessario scegliere un colore prima di poter dipingere, apportare correzioni manuali del colore o scegliere un colore di sfondo per una nuova immagine. Per selezionare i colori effettuare le seguenti operazioni:

- Per le immagini a 16,8 milioni di colori, selezionare i colori mediante la selezione colori di Jasc. Vedere "Selezione di colori mediante la selezione colori di Jasc" a pagina 259.
- Per le immagini che contengono da 2 a 256 colori, selezionare i colori mediante la tavolozza dell'immagine. Vedere "Selezione di colori mediante la tavolozza dell'immagine" a pagina 262.
- Per tutti i tipi di immagine, selezionare i colori da un'immagine aperta o da uno dei colori visualizzati. Vedere "Selezione di colori da un'immagine o dal desktop" a pagina 263.
- Scegliere un colore dalla scheda Cornice o dalla scheda Arcobaleno della tavolozza Materiali. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per scegliere il colore di primo piano o con il pulsante destro per scegliere il colore di sfondo.

Selezione di colori mediante la selezione colori di Jasc

Selezione colore Jasc



La selezione colori di Jasc viene visualizzata quando si fa clic su una casella del colore o del materiale nella tavolozza Materiali. Questo strumento di selezione viene visualizzato anche quando si fa clic su una casella del colore in alcune finestre di dialogo di Paint Shop Pro.

La selezione colori di Jasc consente di scegliere i colori mediante le seguenti procedure:

- Selezionare il colore desiderato nella ruota dei colori e nel riquadro della saturazione/luminanza; questi strumenti consentono di utilizzare un metodo visivo per scegliere un colore in base alla tonalità, alla saturazione e alla luminanza.
- Selezionare il colore desiderato nel riquadro dei colori di base, nel quale sono visualizzati i colori più comuni.
- Selezionare i valori RGB o HSL per scegliere un colore in base ai valori del rosso, verde e blu o alla tonalità, alla saturazione e alla luminanza.
- Specificare un codice di colore HTML.
- Selezionare il colore desiderato dall'immagine corrente.

Nota
Se la profondità del colore dell'immagine è inferiore a 24 bit (16,8 milioni di colori), è necessario selezionare i colori dalla tavolozza anziché mediante la selezione colori di Jasc. Vedere "Selezione di colori mediante la tavolozza dell'immagine" a pagina 262.

Per visualizzare la selezione colori di Jasc:

Nella tavolozza Materiali, effettuare una delle seguenti operazioni:

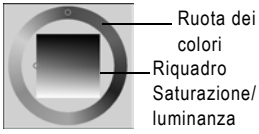
- Per selezionare un colore di primo piano, fare clic sulla casella del materiale o del colore di primo piano.
- Per selezionare un colore di sfondo, fare clic sulla casella del materiale o del colore di sfondo.

Se si fa clic su una casella del materiale viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali, nella quale è possibile scegliere i colori, i gradienti, i motivi e le trame; fare clic sulla scheda Colore per visualizzare la selezione colori di Jasc.

Se si fa clic su una casella del colore, viene visualizzata la finestra di dialogo Colore e lo strumento di selezione colori di Jasc; in questa finestra è possibile scegliere solo i colori.

Per selezionare un colore mediante la ruota dei colori:

Gli anelli di selezione mostrano il colore selezionato

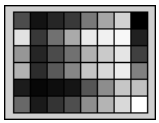


1. Nella ruota dei colori, fare clic sul colore desiderato o su quello più simile oppure trascinare l'anello di selezione sulla ruota dei colori.

   La ruota dei colori rappresenta la tonalità; la casella di modifica Tonalità viene aggiornata con un valore compreso tra 0 e 255 ogni volta che si seleziona un colore diverso sulla ruota.
2. Fare clic o trascinare l'anello di selezione all'interno del riquadro della saturazione/luminanza per selezionare la sfumatura del colore desiderata Trascinare l'anello di selezione da sinistra verso destra per aumentare la saturazione; trascinarlo dall'alto verso il basso per aumentare la luminanza.

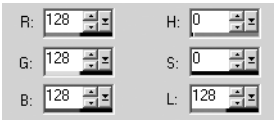
Per scegliere un colore dal riquadro dei colori di base:

Nel riquadro dei colori di base vengono visualizzati i colori utilizzati più frequentemente



1. Posizionare il cursore sul riquadro dei colori di base; All'interno della descrizione comandi viene visualizzato il valore del colore.
2. Fare clic sul colore desiderato. I valori RGB e HSL vengono aggiornati con i valori del colore corrente; inoltre, gli anelli di selezione della ruota dei colori e il riquadro della saturazione/luminanza si spostano sul colore selezionato.

Utilizzare i controlli di modifica numerica per selezionare un colore in base al valore RGB o HSL



Per scegliere un colore mediante il relativo valore RGB o HSL:

Per modificare un valore, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante del dispositivo di scorrimento e trascinarlo in una nuova posizione.
- Trascinare la barra di misurazione in una nuova posizione.
- Fare clic nella casella di modifica e digitare un nuovo valore.
- Per incrementare o diminuire il valore di uno, fare clic sulle frecce rivolte verso l'alto o il basso.

  Nota: deselezionare la casella di controllo **Collega colori** per rappresentare graficamente, mediante il dispositivo di scorrimento, solo il valore selezionato (ad esempio solo la tonalità).

Per selezionare un colore dall'immagine corrente:

1. Visualizzare la selezione colori di Jasc. Vedere "Per visualizzare la selezione colori di Jasc:" a pagina 260.
2. Posizionare il cursore sull'immagine corrente. Il cursore assume la forma di un contagocce e i valori del colore sono visualizzati in una descrizione comandi.
3. Fare clic sulla parte dell'immagine in cui è visualizzato il colore che si desidera selezionare. La selezione colori di Jasc viene aggiornata con il colore selezionato.

   Nota: per selezionare un colore da un'immagine è possibile utilizzare anche lo strumento Contagocce o una funzionalità speciale delle caselle del colore o del materiale. Vedere "Selezione di colori da un'immagine o dal desktop" a pagina 263.

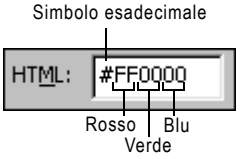
Specificazione di un codice di colore HTML

Il codice HTML (Hypertext Markup Language) del colore selezionato è visualizzato nella selezione colori di Jasc. È possibile specificare un colore anche digitando il codice HTML.

Nota

Per impostazione predefinita, nella selezione colori di Jasc sono visualizzati numeri decimali (in base 10). È anche possibile visualizzare numeri esadecimali (in base 16), ovvero il formato dei codici di colore HTML. Per ulteriori informazioni, vedere "Preferenze di Visualizzazione e cache" a pagina 66.

Il codice HTML del rosso autentico (RGB 255, 0, 0) nello strumento di selezione colori di Jasc

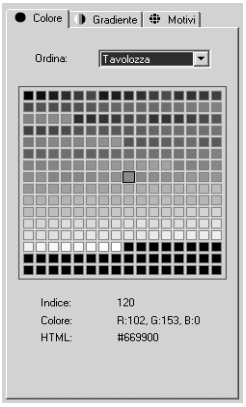


Per specificare o visualizzare i codici di colore HTML:

1. Visualizzare la selezione colori di Jasc Vedere “Per visualizzare la selezione colori di Jasc:” a pagina 260.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per specificare un colore utilizzando il codice HTML corrispondente, digitare il codice nella casella di modifica **HTML**.
   - Per visualizzare il codice HTML di un dato colore, selezionare il colore utilizzando altri metodi (ad esempio specificando i valori RGB o selezionandolo dalla ruota dei colori), quindi visualizzare il numero nella casella di modifica HTML.

Selezione di colori mediante la tavolozza dell’immagine

Selezione di colori dalla tavolozza dell’immagine



Le immagini con profondità del colore inferiore a 24 bit (16,8 milioni di colori) sono definite immagini con tavolozza; in questo tipo di immagini i colori disponibili rappresentano un sottoinsieme di tutti i colori visualizzabili dal computer. La tavolozza può contenere da 2 a 256 colori, a seconda della profondità del colore dell’immagine. Quando si utilizza questo tipo di immagini, è necessario selezionare i colori di primo piano e di sfondo dalla tavolozza anziché dalla selezione colori di Jasc.

Nota
Se per impostazione predefinita si utilizza la selezione arcobaleno, nel riquadro dei colori disponibili della tavolozza Materiali sono visualizzati tutti i colori per le immagini con e senza tavolozza (16,8 milioni di colori). Quando utilizzano le immagini con tavolozza e si seleziona un colore nel riquadro dei colori disponibili, nella tavolozza viene selezionato il colore più simile.

Per selezionare i colori dalla tavolozza:

1. Nella tavolozza Materiali, effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per selezionare un colore di primo piano, fare clic sulla casella del colore o del materiale di primo piano.
   - Per selezionare un colore di sfondo, fare clic sulla casella del materiale o del colore di sfondo.

   Se si fa clic su una casella del colore viene visualizzata la finestra di dialogo Colore e la tavolozza. Se si fa clic su una casella del materiale viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali; fare clic sulla scheda Colore per visualizzare la tavolozza.

2 Nella casella di riepilogo **Tipo di ordinamento** selezionare il criterio in base al quale ordinare i colori: Tavolozza (in base all'ordine in cui i colori sono memorizzati nella tavolozza), Tonalità (in base al colore) o Luminanza (in base alla luminanza).

3 Fare clic sul colore desiderato. Vengono visualizzati il numero di indice del colore nella tavolozza, il valore del colore (RGB o HSL) e il codice HTML del colore.

4 Fare clic su **OK**.

Selezione di colori da un'immagine o dal desktop

Selezione di un colore dal desktop

È possibile selezionare un colore di primo piano o di sfondo dal desktop se si desidera utilizzare il colore di un'icona o i colori del desktop di Windows.

Utilizzare lo strumento Contagocce per selezionare un colore di primo piano o di sfondo da un'immagine aperta, oppure utilizzare una funzionalità speciale delle caselle del colore e del materiale per selezionare un colore all'interno di Paint Shop Pro (ad esempio un colore di una barra degli strumenti). Se si utilizza Windows 2000 o una versione successiva, è possibile selezionare un colore da altre applicazioni (ad esempio un colore visualizzato in un elaboratore di testi).

Nota
È possibile utilizzare la selezione colori di Jasc per scegliere un colore da un'immagine aperta. Vedere "Per selezionare un colore dall'immagine corrente:" a pagina 261.

Per selezionare (o campionare) un colore mediante lo strumento Contagocce:

1 Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento Contagocce (lo strumento potrebbe essere nascosto da Sostituzione colore).

2 Posizionare il cursore sopra il colore che si desidera selezionare nell'immagine.

3 Fare clic con il pulsante sinistro o destro del mouse per impostare tale colore rispettivamente come colore di primo piano o di sfondo.

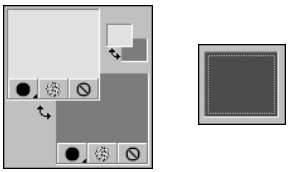
Per selezionare un colore dall'immagine corrente:

1 Posizionare il cursore sopra l'immagine corrente.

Nota: disponibile per gli strumenti Pennello, Gomma sfondo e Ornamento.

2 Premere il tasto **Ctrl** e contemporaneamente fare clic con il pulsante sinistro o destro del mouse per selezionare il colore da impostare rispettivamente come colore di primo piano o di sfondo.

Caselle del colore e del materiale nella tavolozza Materiali (a sinistra) e casella del colore in una finestra di dialogo di Paint Shop Pro (a destra).



Per selezionare un colore da un'immagine o dal desktop:

1. Accertarsi che il colore desiderato sia visualizzato sullo schermo.
2. Posizionare il cursore su una casella del colore o del materiale nella tavolozza Materiali o in una finestra di dialogo.

   Nota: nella tavolozza Materiali è necessario specificare i colori di primo piano e di sfondo separatamente. Posizionare il cursore sopra una delle caselle e specificare il colore, quindi ripetere la procedura per l'altro colore.
3. Premere il tasto **Ctrl** e contemporaneamente eseguire le operazioni seguenti.
4. Posizionare il cursore sull'area del desktop che contiene il colore desiderato. Se è posizionato su un'area dalla quale è possibile selezionare un colore, il cursore assume la forma di un contagocce . In Windows 2000 o sistemi operativi successivi, il cursore conserva la forma di un contagocce quando viene spostato da Paint Shop Pro in un'altra applicazione.
5. Fare clic con il pulsante sinistro del mouse per selezionare il colore. La casella del materiale o del colore viene aggiornata con il colore selezionato.
6. Per cambiare il colore selezionato, premere il tasto **Ctrl** e contemporaneamente fare clic su varie parti del desktop.
7. Rilasciare il tasto **Ctrl**.

Selezione di gradienti

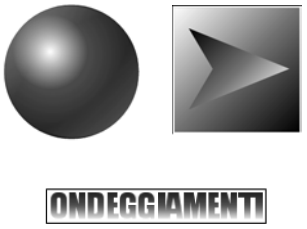
Profondità colore

I gradienti sono disponibili solo per le immagini in scala dei grigi e a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

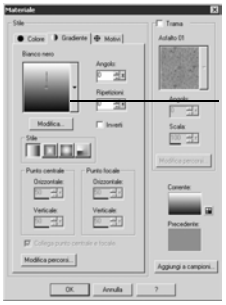
I gradienti sono miscele graduali di due o più colori. È possibile utilizzare i gradienti per dipingere, disegnare o riempire aree dell'immagine e creare così particolari effetti o transizioni di colore. Utilizzare i gradienti per creare pulsanti per pagine Web con ombre e luci, applicare agli oggetti una patina lucida o conferirgli profondità, passare gradualmente da un'immagine a un contenuto di altro tipo all'interno di una pagina Web oppure utilizzare un gradiente da bianco a nero come maschera.

È possibile scegliere i gradienti nella scheda Gradiente della finestra di dialogo Proprietà materiali.

Esempio di applicazioni dei gradienti



Scheda Gradiente della finestra di dialogo Proprietà materiali



Per scegliere un gradiente di primo piano o di sfondo:

1. Sulla tavolozza Materiali, impostare lo stile di primo piano/pennellata o sfondo/riempimento su **Gradiente** e fare clic sulla casella delle proprietà associata. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali e la scheda Gradiente diverrà attiva.
2. Fare clic sull'elenco a discesa **Gradiente** per visualizzare una miniatura dei gradienti disponibili. Se necessario, scegliere una categoria contenente i gradienti desiderati.
3. Fare clic sul gradiente desiderato. L'elenco a discesa verrà chiuso. Il nome del gradiente verrà visualizzato al di sopra dell'elenco a discesa.
4. Se lo si desidera, impostare le seguenti opzioni per il gradiente:

   Stile Lo stile del gradiente: Lineare, Rettangolare, Sprazzo di luce e Radiale.

   Angolo (solo per gradienti lineari, rettangolari e radiali) L'angolo o la direzione del gradiente, da 0 a 359 gradi.

   Ripetizioni Il numero di volte che si desidera ripetere il motivo del gradiente (da 0 a 100).

   Inverti Inverte i colori del gradiente.

   Punto centrale (solo per i gradienti rettangolari, a sprazzo di luce e radiali) Le coordinate orizzontali e verticali del punto di dispersione o irradiazione del gradiente. La distanza è misurata sotto forma di percentuale della larghezza dell'area di riempimento. Modificare il punto centrale per creare riempimenti di cerchi o di altre forme in cui il centro del gradiente non si trova al centro dell'oggetto.

   Punto focale (solo per i gradienti rettangolari e a sprazzo di luce) Le coordinate orizzontali e verticali del punto di inizio del colore di primo piano del gradiente. La distanza è misurata sotto forma di percentuale della larghezza dell'area di riempimento. Modificare il punto focale per creare riempimenti di cerchi o di altre forme in cui la sorgente di luce non si trova al centro dell'oggetto. Questa opzione è disponibile solo quando la casella di controllo Collega punto centrale e focale non è selezionata.

Gli esempi riportati di seguito mostrano gli effetti prodotti dalla variazione dei punti centrale e focale.

Posizione delle coordinate

Punto centrale: 50, 50
Punto focale: 50, 50

Punto centrale: 50, 50
Punto focale: 30, 30

Punto centrale: 30, 30
Punto focale: 50, 50

Punto centrale: 30, 30
Punto focale: 30, 30

Collega punto centrale e focale (solo per i gradienti rettangolari e a sprazzo di luce) Selezionare questa casella di controllo per assegnare ai punti centrale e focale gli stessi valori. Deselezionare questa casella di controllo per modificare i punti focale e centrale separatamente.

Nota: per spostare il punto centrale è anche possibile trascinare l'ago di controllo o il mirino all'interno della casella di riepilogo Gradiente. Se la casella di controllo Collega punto centrale e focale è deselezionata, è possibile spostare il punto focale trascinando il mirino sul gradiente.

5 Per modificare i colori, i punti di transizione e l'opacità del gradiente, fare clic sul pulsante **Modifica**. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica dei gradienti" a pagina 272.

6 Per salvare un gradiente come campione da riutilizzare, fare clic sul pulsante **Aggiungi a campioni**, digitare un nome e quindi premere **Invio**.

7 Fare clic su **OK**.

Selezione di motivi

Esempio di applicazioni dei motivi

È possibile creare effetti particolari utilizzando i motivi per dipingere, disegnare e riempire aree dell'immagine. Paint Shop Pro contiene numerosi motivi predefiniti (quali mattoni e strisce). È anche possibile creare motivi personalizzati e utilizzare come motivo un'immagine intera o parte di essa.

I motivi rappresentano un strumento fantastico per creare immagini uniche. È possibile applicare pennellate con motivi, creare oggetti riempiti o contornati con motivi oppure creare testi con motivi.
È possibile utilizzare i motivi per creare carta da lettera personalizzata da utilizzare per i messaggi di posta elettronica o immagini a mosaico da inserire nelle pagine Web. I motivi sono particolarmente utili per progetti che richiedono l'uso di sfondi interessanti, quali le copertine di CD, i calendari o i biglietti di auguri.

Selezionare i motivi nella scheda Motivi della finestra di dialogo Proprietà materiali.

Profondità colore

I motivi sono disponibili solo per le immagini in scala dei grigi e a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

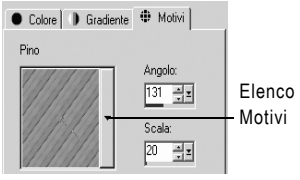
Per scegliere un motivo di primo piano o di sfondo:

1. Sulla tavolozza Materiali, impostare lo stile di primo piano/pennellata o sfondo/riempimento su **Motivi** e fare clic sulla casella delle proprietà associata. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali e la scheda Motivi diverrà attiva.
2. Fare clic sull'elenco a discesa **Motivi** per visualizzare una miniatura dei motivi disponibili. Se necessario, scegliere una categoria contenente i motivi desiderati.
3. Fare clic sul motivo desiderato. L'elenco a discesa verrà chiuso. Il nome del motivo verrà visualizzato al di sopra dell'elenco a discesa.
4. Se lo si desidera, impostare le seguenti opzioni per il motivo:

   Angolo L'angolo, o direzione, del motivo (da 0 a 359 gradi). È anche possibile modificare l'angolo trascinando l'ago di controllo all'interno del motivo.

   Scala La scala delle dimensioni effettive dell'immagine espressa come valore percentuale compreso tra 10 e 250. Se si specifica un valore basso, l'immagine viene ripetuta all'interno del motivo con una frequenza maggiore. Se si specifica un valore alto, l'immagine potrebbe essere ritagliata e perdere dettagli oppure diventare sfocata.
5. Per salvare un motivo come campione da riutilizzare, fare clic sul pulsante **Aggiungi a campioni**, digitare un nome e quindi premere **Invio**.
6. Fare clic su **OK**.

Scheda Motivi della finestra di dialogo Proprietà materiali



Per utilizzare un'immagine come motivo:

1. Aprire l'immagine desiderata.
2. È possibile selezionare e utilizzare come motivo solo una parte dell'immagine.

3 Ripetere le operazioni per la selezione di un motivo descritte sopra e scegliere l'immagine nella casella di riepilogo Tipo di motivo. Se all'interno dell'immagine è stata specificata una selezione, questa sarà disponibile come modello.

Per creare un nuovo motivo:

1 Creare un'immagine in Paint Shop Pro o in un'altra applicazione.

2 Salvare l'immagine nella cartella dei Motivi all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

Nota: per modificare il percorso predefinito dei file dei motivi, fare clic sul pulsante **Percorsi file** nell'elenco a discesa Motivi della finestra di dialogo Proprietà materiali. Vedere "Modifica dei percorsi dei file" a pagina 74.

Selezione di trame

Differenza tra motivi e trame

Per un confronto tra motivi e trame, vedere "Differenza tra motivi e trame" a pagina 270.

È possibile creare effetti particolari utilizzando le trame per dipingere, disegnare o riempire aree dell'immagine. Le trame conferiscono all'immagine l'aspetto di carta o tela con trama. È possibile utilizzare una delle numerose trame predefinite di Paint Shop Pro, quali nuvole, cemento e carta invecchiata. È anche possibile creare motivi personalizzati. È inoltre possibile utilizzare le trame con lo stile corrente (colore pieno, gradiente o motivo) per le pennellate di primo piano e di sfondo o dei riempimenti. Le pennellate o i riempimenti possono essere applicati più volte in modo da scurire e riempire la trama in modo graduale.

Esempio di disegno con una trama

Per selezionare la trama corrente per il materiale di primo piano o di sfondo:

Nella tavolozza Materiali, fare clic sul pulsante **Trama** nelle caselle del materiale di primo piano o di sfondo. L'ultima trama selezionata diventa la trama corrente.

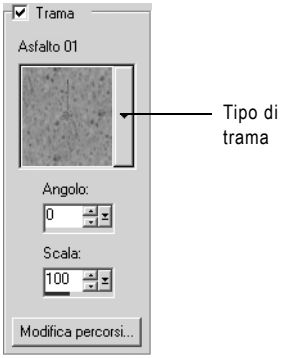
Per scegliere una nuova trama:

1 Una volta impostato lo stile corrente su Trama, effettuare le seguenti operazioni sulla tavolozza Materiali:

- Per selezionare una trama di primo piano, fare clic sulla casella del materiale di primo piano.
- Per selezionare una trama di sfondo, fare clic sulla casella del materiale di sfondo.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali.

Casella Trama della finestra di dialogo Proprietà materiali



2 Selezionare la casella di controllo **Trama**.

3 Fare clic sull'elenco a discesa **Tipo di trama** e selezionare una trama.

4 Selezionare le opzioni per la trama:

Angolo L'angolo, o direzione, della trama (da 0 a 359 gradi). È possibile modificare l'angolo anche trascinando l'ago di controllo.

Scala La scala delle dimensioni effettive dell'immagine espressa come valore percentuale compreso tra 10 e 250. Se si specifica un valore basso, l'immagine viene ripetuta all'interno della trama con una frequenza maggiore. Se si specifica un valore alto, l'immagine potrebbe essere ritagliata e perdere dettagli oppure diventare sfocata.

Quando si modifica un'opzione, nella casella di colore **Corrente** viene visualizzato il materiale aggiornato (combinazione dello stile e della trama).

5 Per modificare lo stile di un materiale, fare clic sulla scheda **Colore**, **Gradiente** o **Motivi** e selezionare le impostazioni desiderate.

6 Fare clic su **OK**.

Archiviazione dei file delle trame

Nell'elenco a discesa Tipo di trama sono elencati tutti i file disponibili nella cartella Trame all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro. È possibile inserire in questa cartella anche file .TEX salvati con versioni precedenti di Paint Shop Pro.

Per creare una nuova trama:

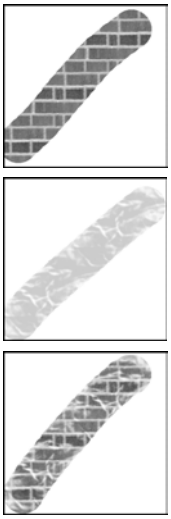
1 Creare un'immagine in Paint Shop Pro o in un'altra applicazione.

2 Salvare l'immagine come file nella cartella Trame all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

Nota: per modificare il percorso predefinito dei file delle trame, fare clic sul pulsante **Percorsi file** nell'elenco a discesa Motivi della finestra di dialogo Proprietà materiali. Vedere "Modifica dei percorsi dei file" a pagina 74.

Differenza tra motivi e trame

Pittura con:
un motivo, una trama,
un motivo e una trama



Nella tavolozza Materiali è possibile selezionare sia i motivi sia le trame come componenti del materiale. Di seguito viene illustrata la differenza tra i due.

Un motivo è un'immagine opaca con colori e dettagli specifici che viene ripetuta più volte. I motivi sono stili, proprio come i colori pieni o i gradienti. Ciò significa che i motivi non utilizzano i colori di primo piano e di sfondo correnti. Ad esempio, se si seleziona il motivo mattoni e si utilizza lo strumento Pennello, ciascuna pennellata applica un motivo a mattoni.

Una trama conferisce all'immagine l'aspetto di un foglio o di una tela con una trama. Le trame utilizzano lo stile corrente, ad esempio un colore pieno. Ad esempio, se il colore di primo piano è il giallo e si seleziona una trama dall'aspetto di foglio accartocciato, ciascuna pennellata applicherà la pittura gialla con la trama a foglio accartocciato.

A differenza dei motivi, le trame possono essere applicate insieme agli stili (colore pieno, gradiente o motivo). Ciò significa che è possibile selezionare contemporaneamente un motivo e una trama.

Utilizzo dei campioni

I campioni sono materiali che sono stati memorizzati per essere utilizzati di nuovo. Ad esempio, è possibile salvare come campione un materiale creato con una particolare sfumatura di verde e una trama che riproduce la nebbia. I campioni sono visualizzati nella scheda Campioni della tavolozza Materiali.

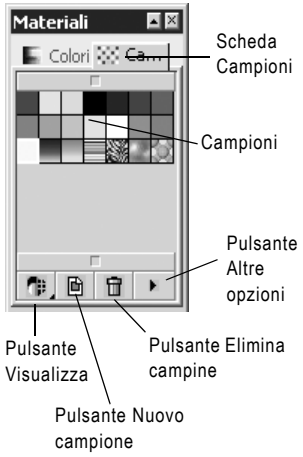
Per creare un nuovo campione:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.
2. Fare clic sul pulsante **Crea nuovo campione**, oppure fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e selezionare **Nuovo campione**.
3. Digitare il nome del nuovo campione. Il nome specificato apparirà nella descrizione comandi che viene visualizzata quando si posiziona il cursore sopra il campione nella tavolozza Materiali.
4. Fare clic su **OK** per aprire la finestra di dialogo Proprietà materiali.
5. Selezionare lo stile (colore, gradiente o motivo) e la trama del materiale.
6. Fare clic su **OK**.

Metodo alternativo per creare un campione

Durante la selezione di un materiale nella finestra di dialogo Proprietà materiali, fare clic sul pulsante **Aggiungi ai campioni** per creare un nuovo campione utilizzando il materiale correntemente selezionato.

Scheda Campioni della tavolozza Materiali



Per selezionare un campione:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per impostare un campione come materiale di primo piano, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sul campione da utilizzare.
   - Per impostare un campione come materiale di sfondo, fare clic con il pulsante destro del mouse sul campione da utilizzare.

Per modificare un campione:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.
2. Fare doppio clic sul campione da modificare. In alternativa, fare clic sul campione, quindi sul pulsante **Altre opzioni** e selezionare **Modifica campione**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali.
3. Modificare lo stile (colore, gradiente o motivo) e la trama per il materiale.
4. Fare clic su **OK**.

Per eliminare un campione:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.
2. Fare clic sul campione da eliminare.
3. Fare clic sul pulsante **Elimina campione** oppure fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e selezionare **Elimina campione**.

Per rinominare un campione:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.
2. Fare clic sul campione a cui si desidera assegnare un nuovo nome.
3. Fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e selezionare **Rinomina campione**.

Per cambiare la modalità di visualizzazione dei campioni:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda **Campioni**.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per specificare i tipi di campione da visualizzare, fare clic sul pulsante **Visualizza** e selezionare Tutti, Colori, Gradienti o Motivi. In alternativa, fare clic sul pulsante **Altre opzioni**, selezionare **Visualizza** e scegliere il tipo di campione da visualizzare.
- Per cambiare il tipo di ordinamento dei campioni, fare clic sul pulsante **Altre opzioni**, selezionare **Ordina** e scegliere **Per stile** o **Per nome**. In base alle impostazioni predefinite, i campioni sono ordinati per stile.
- Per visualizzare miniature piccole o grandi dei campioni, fare clic sul pulsante **Altre opzioni** e selezionare **Miniature piccole** o **Miniature grandi**. In base alle impostazioni predefinite, vengono visualizzate le miniature piccole.

Modifica dei gradienti

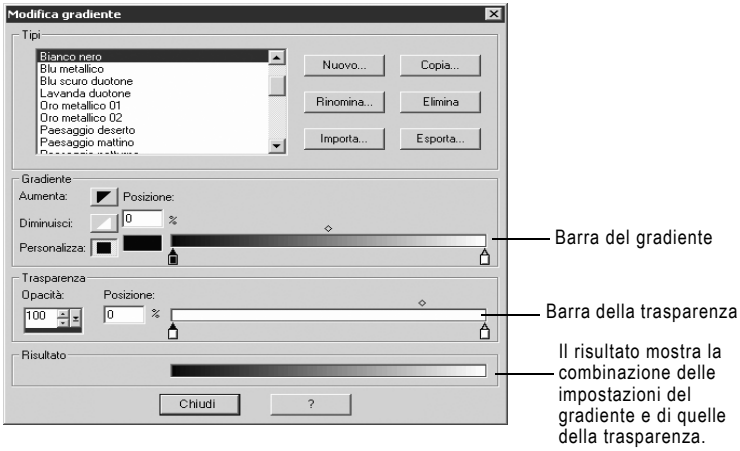
Modifica dei gradienti predefiniti

Le modifiche eseguite su un gradiente predefinito di Paint Shop Pro e quindi salvate modificano in modo permanente il tipo di gradiente. Ad esempio, se si modifica il colore del gradiente neon verde specificando l'arancione e il giallo e quindi si salva il gradiente, quando Neon verde viene selezionato di nuovo non sarà più verde.

Per conservare i gradienti predefiniti di Paint Shop Pro, salvare le modifiche in un nuovo file del gradiente. Vedere "Salvataggio dei gradienti modificati" a pagina 275.

La finestra di dialogo Modifica gradiente consente di modificare i colori, i punti di transizione e la trasparenza dei gradienti. È possibile modificare i gradienti predefiniti di Paint Shop Pro oppure crearne di personalizzati. È inoltre possibile rinominare, eliminare, importare ed esportare i gradienti.

La finestra di dialogo Modifica gradiente è visualizzata di seguito.



Per specificare i colori e i punti di transizione del gradiente, utilizzare le impostazioni disponibili nella casella di gruppo Gradiente.
Per modificare i punti di transizione, regolare la posizione dei contrassegni e dei punti centrali sulla barra del gradiente:

- I contrassegni indicano i punti di colore pieno.

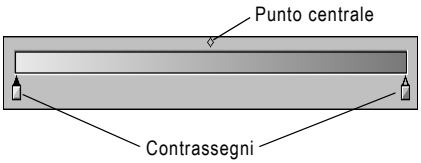
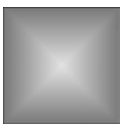
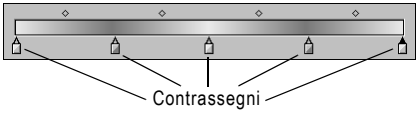
- I punti centrali ◇ indicano le posizioni in cui due colori sono stati miscelati in parti uguali. Ogni coppia di contrassegni possiede un punto centrale che può essere posizionato a piacere tra i due contrassegni.

Per specificare il grado di trasparenza del gradiente, compresi i valori di opacità e i punti di transizione, utilizzare le impostazioni disponibili nella casella di gruppo Trasparenza. I contrassegni e i punti centrali indicano le posizioni in cui la trasparenza cambia. È possibile modificare e aggiungere i contrassegni sulla barra della trasparenza, la quale rappresenta la trasparenza del gradiente.

La tabella seguente mostra i gradienti che si ottengono specificando un numero variabile di contrassegni.

Ripristino dei gradienti predefiniti di Paint Shop Pro

Eseguire un'installazione personalizzata per installare di nuovo i gradienti utilizzando il CD del programma di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Installazione del software" a pagina 6.

Queste posizioni del contrassegno del gradiente	Producono questo gradiente lineare	Producono questo gradiente rettangolare
		
		

Per visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente:

1. Nella tavolozza Materiali, fare clic sulla casella del materiale di primo piano o di sfondo.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà materiali.

2. Fare clic sulla scheda **Gradiente**.
3. Selezionare il gradiente da modificare, quindi fare clic sul pulsante **Modifica**.

Per modificare la posizione dei contrassegni e dei punti centrali:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul contrassegno o sul punto centrale e trascinarlo in una nuova posizione.
- Fare clic sul contrassegno o sul punto centrale per selezionarlo, quindi specificare un valore nel campo **Posizione**.

Per aggiungere un nuovo contrassegno:

Fare clic su una posizione sotto la barra del gradiente o della trasparenza.

Per la barra del gradiente, il colore iniziale del contrassegno è determinato dal pulsante Primo piano, Sfondo o Personalizzato. Fare clic su un altro pulsante di colore per modificare il colore.

Nella barra della trasparenza, l'opacità iniziale del contrassegno è 100%. Modificare questo valore nella casella di modifica Opacità.

Per eliminare un contrassegno:

Fare clic sul contrassegno e trascinarlo lontano dalla barra del gradiente o della trasparenza.

Per modificare il colore di un contrassegno:

1. Fare clic sul contrassegno sotto la barra del gradiente per selezionarlo. Il triangolo visualizzato nella parte superiore del contrassegno diventa nero.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni per selezionare un colore:
   - Per utilizzare il colore di primo piano, fare clic sul pulsante **Primo piano** .
   - Per utilizzare il colore di sfondo, fare clic sul pulsante **Sfondo** .
   - Per utilizzare il colore personalizzato corrente, fare clic sul pulsante **Personalizzato** .
   - Per scegliere un nuovo colore personalizzato, nella casella del colore personalizzato fare clic con il pulsante sinistro del mouse per visualizzare la selezione colori di Jasc oppure fare clic con il pulsante destro del mouse per selezionare uno degli ultimi colori utilizzati.
   - Per selezionare un colore all'interno del gradiente, fare clic sulla barra del gradiente.

Se un gradiente utilizza i colori di primo piano o di sfondo

Se un gradiente contiene il colore di primo piano o di sfondo, quando questo gradiente viene aperto verranno utilizzati i colori di primo piano e di sfondo dell'immagine (anziché i colori utilizzati per definire il gradiente).

Per creare un gradiente che contenga sempre gli stessi colori, specificare colori personalizzati per tutti i contrassegni.

Per modificare la trasparenza del contrassegno:

1. Fare clic sul contrassegno sotto la barra della trasparenza per selezionarlo. Il triangolo visualizzato nella parte superiore del contrassegno diventa nero.
2. Modificare il valore visualizzato nella casella di modifica Opacità. È possibile impostare un valore compreso tra 0% (completamente trasparente) e 100% (opaco, i pixel sottostanti sono completamente coperti).

Salvataggio dei gradienti modificati

Una volta modificato il gradiente tramite la finestra di dialogo Modifica gradiente, è possibile salvarlo effettuando le seguenti operazioni:

1. Fare clic su **Copia**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Copia gradiente.
2. Immettere un nome univoco per il gradiente e scegliere **OK**.
3. Verrà visualizzato un messaggio di conferma del salvataggio del gradiente. Fare clic su **Sì**.

Creazione di nuovi tipi di gradiente

È possibile creare un nuovo tipo di gradiente e selezionarlo dall'elenco a discesa nella tabella Gradiente della finestra di dialogo Proprietà materiali. Se si utilizzano i colori di primo piano e di sfondo per definire il gradiente, quando si applica il gradiente verranno utilizzati i colori di primo piano e di sfondo correnti dell'immagine. Per creare un tipo di gradiente che utilizzi sempre gli stessi colori, utilizzare i colori personalizzati per tutti i contrassegni.

Per creare un nuovo tipo di gradiente:

1. Visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente.
2. Fare clic sul pulsante **Nuovo**.
3. Digitare il nome del nuovo gradiente.
4. Fare clic su **OK**.

Il nuovo gradiente è definito da due contrassegni inseriti in corrispondenza dei valori 0 e 100% che utilizzano il colore personalizzato. A questo punto, è possibile modificare il gradiente.

Esportazione di gradienti

Dopo avere creato un nuovo gradiente, è possibile esportarlo e utilizzarlo in un altro programma. Anche se i gradienti predefiniti di Paint Shop Pro sono memorizzati nel formato .PspGradient, è possibile esportare i gradienti nel formato .GRD comunemente utilizzato da altre applicazioni.

Come elencare i gradienti nel formato .GRD

Per visualizzare un gradiente nel formato .GRD nell'elenco dei tipi di gradienti occorre prima importarlo. Vedere "Importazione di gradienti" a pagina 276.

Per esportare un gradiente:

1. Visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente. Vedere "Per visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente:" a pagina 273.
2. Nella casella di gruppo **Tipi** selezionare il gradiente da esportare e quindi modificare le impostazioni.
3. Fare clic sul pulsante **Esporta**.
4. Selezionare la cartella di destinazione del gradiente. I gradienti predefiniti di Paint Shop Pro sono memorizzati nella cartella Gradienti all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.
5. Nella casella di modifica **Nome file**, digitare il nome del nuovo gradiente.
6. Fare clic sul pulsante **Esporta**.

Importazione di gradienti

È possibile importare i gradienti nel formato di file .GRD utilizzato da altri programmi.

Importazione di file gradienti di Jasc

Per importare un gradiente salvato nel formato gradiente di Jasc (.PspGradient), copiare il file nella cartella Gradienti. Tutti i file .PspGradient contenuti in questa cartella sono automaticamente elencati tra i tipi di gradienti.

Per importare un gradiente .GRD:

1. Visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente. Vedere "Per visualizzare la finestra di dialogo Modifica gradiente:" a pagina 273.
2. Fare clic sul pulsante **Importa**.
3. Selezionare la cartella contenente il gradiente da importare. Vengono elencati tutti i file .GRD.
4. Selezionare il nome del file del gradiente.
5. Fare clic su **OK**.

Ridenominazione ed eliminazione di gradienti

È possibile rinominare o eliminare i tipi di gradienti.

Ripristino dei gradienti predefiniti di Paint Shop Pro

Eseguire un'installazione personalizzata per installare di nuovo i gradienti utilizzando il CD del programma di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Installazione del software" a pagina 6.

Per rinominare un gradiente:

1. Visualizzare il gradiente da rinominare nella finestra di dialogo Modifica gradiente.
2. Fare clic sul pulsante **Rinomina**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Rinomina gradiente.
3. Digitare il nuovo nome.
4. Fare clic su **OK**.

Per eliminare un gradiente:

1. Fare clic sul gradiente da eliminare nella finestra di dialogo Modifica gradiente
2. Fare clic sul pulsante **Elimina**. Verrà visualizzato un messaggio di conferma dell'eliminazione.
3. Fare clic su **Sì**.

Informazioni di base sui colori e modelli di colore

Il colore è generalmente considerato una qualità intrinseca dell'oggetto, ad esempio una macchina rossa o una rana verde. In realtà il colore è il risultato dell'interazione di tre elementi: la luce, l'oggetto e l'osservatore. I raggi di luce che colpiscono un oggetto vengono in parte assorbiti e in parte riflessi. L'occhio umano percepisce la luce riflessa come colore. Colori diversi riflettono la luce con lunghezze d'onda diverse. L'occhio umano è in grado di percepire migliaia di colori compresi nello spettro di luce visibile.

Quando si trasferisce inchiostro sulla carta, i colori prodotti sono il risultato della luce riflessa dall'inchiostro. I monitor dei computer utilizzano la luce emessa anziché la luce riflessa, ovvero i colori visibili sono prodotti dalla luce emessa dallo schermo.

I modelli di colore consentono di descrivere il modo in cui colori sono prodotti o percepiti dall'occhio umano. I monitor dei computer utilizzano il modello di colore RGB, cioè visualizzano i colori producendo diverse quantità di luce rossa, verde e blu. L'occhio umano utilizza invece il modello di colore HSL, cioè percepisce i colori in base ai livelli di tonalità, saturazione e luminanza. Paint Shop Pro consente di selezionare i colori utilizzando il modello di colore RGB o HSL. Inoltre, è possibile creare immagini utilizzando il modello CMYK (ciano, magenta, giallo, nero) utilizzato dalle stampanti di fascia alta.

Modello RGB

Tutti i colori visualizzati dal monitor sono creati miscelando quantità diverse di luce rossa, verde e blu con intensità diverse. Miscelando tutti questi colori insieme si ottiene il bianco.

A ciascun colore primario (rosso, verde e blu) viene assegnato un valore compreso tra 0 (assenza totale di colori) e 255 (colori con intensità massima). Ad esempio, per ottenere il rosso puro è necessario combinare il valore 255 del rosso con il valore 0 del verde e del blu. Il giallo è ottenuto combinando il valore 255 del rosso e del verde con il valore 0 del blu. Impostando tutti e tre questi valori su 255 o su 0 si ottiene rispettivamente il bianco o il nero. Impostando tutti e tre questi colori sullo stesso valore (ad esempio 120, 120, 120) si ottiene il grigio.

Selezione del modello di colore

RGB è il modello di colore predefinito. Per modificare le preferenze del modello di colore, vedere “Preferenze di Visualizzazione e cache” a pagina 66.

In Paint Shop Pro è possibile visualizzare i valori dei colori mediante il modello di colore desiderato (RGB o HSL), ad esempio quando si utilizza lo strumento Contagocce. Quando si scelgono i colori mediante la selezione colori di Jasc è possibile specificare i valori RGB o HSL indipendentemente dalle preferenze selezionate.

Il modello di colore utilizzato per visualizzare i valori dei colori sullo schermo non ha alcun effetto sulla modalità di stampa dei colori. Scegliere il modello di colore più semplice da utilizzare.

Modello HSL

Il modello HSL si basa sulla percezione dei colori da parte dell’occhio umano in base a tonalità, saturazione e luminanza. A ciascuna di queste tre caratteristiche, descritte di seguito, viene assegnato un valore compreso tra 0 e 255.

Tonalità Il colore riflesso da un oggetto, ad esempio il rosso, il giallo o l’arancione. Il valore della tonalità viene assegnato in base alla posizione del colore sulla ruota dei colori. Sulla ruota dei colori della selezione colori di Jasc, i colori sono disposti procedendo in senso antiorario e partendo dall’alto. Il rosso si trova nella parte superiore della ruota (valore 0); spostandosi lungo la ruota si passa all’arancione, al giallo, al verde, al blu, al viola fino a ritornare al rosso.

Saturazione La purezza, o intensità, del colore. La saturazione rappresenta la quantità di grigio presente nel colore mediante un valore compreso tra 0 (completamente grigio) e 255 (colore con saturazione massima).

Luminanza La quantità o intensità della luce percepita presente nel colore. La luminanza è espressa con valori compresi tra 0 (assenza di luce o nero) e 255 (quantità massima di luce o bianco). Un colore con il 50% di luminanza (valore di 128) viene considerato puro. Ad esempio, il rosso puro ha una tonalità di 255, una saturazione di 255 (100%) e una luminanza di 128 (50%). Il blu puro ha tonalità di 170, saturazione di 255 e luminanza di 128.

Modello CMYK

Il modello CMYK si basa sul principio che quando l'inchiostro viene trasferito sulla carta assorbe e riflette la luce. Quando la luce bianca colpisce l'inchiostro, una parte dello spettro dei colori viene assorbita mentre l'altra parte viene riflessa; la luce riflessa viene percepita dall'occhio umano come colore.

In questo modello, i colori primari ciano (C), magenta (M) e giallo (Y) vengono combinati in quantità diverse per produrre una gamma di colori. La combinazione di tutti e tre questi colori in parti uguali produce il nero. Poiché le impurità presenti nell'inchiostro ostacolano la produzione del nero puro, viene aggiunto un quarto colore: il nero (K).

La combinazione di questi inchiostri è chiamata stampa in quadricromia ed è utilizzata dalle tipografie e dalle stampanti di fascia alta.

In Paint Shop Pro non è possibile creare immagini utilizzando il modello CMYK, è però possibile produrre la separazione dei colori che può essere stampata in quadricromia. È possibile eseguire questa operazione in due modi: suddividendo l'immagine in canali CMYK o stampando mediante la separazione dei colori.

I canali CMYK consistono di quattro immagini in scala dei grigi distinte che rappresentano la percentuale e la posizione dei colori ciano, giallo, magenta e nero nell'immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei canali di colore" a pagina 281.

Se si stampa utilizzando le separazioni CMYK, viene stampata una pagina in scala dei grigi per ciascun colore primario. È quindi possibile utilizzare queste pagine come "negativi" da consegnare alle tipografie. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia" a pagina 489.

Differenza tra colori visualizzati a schermo e stampati

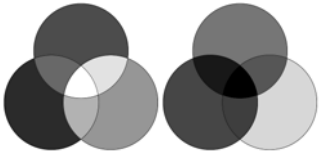
Lo stesso colore visualizzato su un monitor e stampato spesso produce due risultati abbastanza diversi; questo può rappresentare un problema se si desidera ricreare un particolare colore. Inoltre, lo stesso colore può essere visualizzato in modo diverso a seconda del monitor utilizzato.

Le immagini a colori visualizzate sul monitor sono influenzate da diversi fattori: l'intervallo cromatico, o gamma dei colori, del dispositivo di ingresso (ad esempio uno scanner o una fotocamera), il produttore e l'età del monitor e i valori di contrasto e luminosità impostati per il monitor.

Quando si stampa un'immagine, il colore viene influenzato da altri fattori: la qualità e il grado di assorbimento della carta, la gamma dei colori della stampante e la conversione dei valori RGB del monitor nei valori CMYK dell'inchiostro della stampante.

Questa conversione può risultare difficile a causa dei diversi trattamenti del colore da parte dei monitor e delle stampanti. I monitor utilizzano i colori additivi perché utilizzano la luce per visualizzare i colori; quando i colori additivi vengono combinati tra loro si ottiene il bianco. Viceversa, quando tutti i colori del monitor vengono rimossi, viene prodotto il nero. Le stampanti utilizzano i colori sottrattivi in quanto visualizzano il colore mediante l'inchiostro; quando si rimuovono i colori, si ottiene il bianco, quando si aggiungono tutti i colori della stampante si ottiene il nero. Ciò significa che i monitor e le stampanti utilizzano gamme di colori diverse. Anche se molti colori sono condivisi da entrambi, vi sono colori che possono essere visualizzati sul monitor ma non possono essere stampati e viceversa.

Colori additivi *Colori sottrattivi*



Considerando tutti i fattori che influenzano la produzione dei colori, come è possibile produrre colori precisi e in modo uniforme? Provare ad adottare le seguenti soluzioni:

- Calibrare il monitor a intervalli regolari di alcuni mesi. Vedere "Calibrazione del monitor" a pagina 93.
- Documentarsi sulle differenze tra i colori del monitor e della stampante utilizzati per regolare le immagini di conseguenza. Stampare diverse fotografie e altri tipi di immagini e confrontarle con la versione a schermo. Vi sono caratteristiche che si ripetono? Ad esempio, i colori potrebbero essere sempre stampati con una sfumatura più scura di quella con cui sono visualizzati sul monitor. Una volta che questa caratteristica è stata notata, sarà sufficiente modificare il valore di luminanza dell'immagine di conseguenza.
- Provare a utilizzare Gestione colori di Windows per migliorare l'omogeneità dei colori da un dispositivo all'altro. Vedere "Regolazione delle opzioni di visualizzazione del monitor" a pagina 93.

Utilizzo dei canali di colore

Il modello utilizzato riveste una certa importanza?

No. È possibile suddividere le immagini nei canali di colore RGB, HSL o CMYK indipendentemente dal modello di colore (RGB o HSL) selezionato per visualizzare le immagini.

I canali di colore sono regolatori del colore. Un'immagine RGB è composta da tre canali: rosso, verde e blu.

I file di immagine memorizzano le informazioni sul colore in canali, o regolatori, di colore. Un'immagine può essere divisa nei canali di colore RGB, HSL o CMYK. Un'immagine RGB è composta da tre canali: rosso, verde e blu. Un'immagine HSL è composta da tre canali: tonalità, saturazione e luminosità. Sebbene non sia possibile creare o modificare un'immagine mediante il modello CMYK, è possibile suddividere l'immagine in quattro canali: ciano, magenta, giallo e nero.

Il comando Scomponi canale crea una nuova immagine in scala dei grigi per ogni canale di colore; l'immagine originale non viene modificata. Ad esempio, un'immagine HSL viene scomposta in immagini in scala dei grigi distinte chiamate "Tonalità", "Saturazione" e "Luminanza". Ciascuna immagine in scala dei grigi rappresenta la percentuale e la posizione di un colore (ad esempio il rosso) o una caratteristica (ad esempio la luminanza) all'interno dell'immagine.

È possibile modificare le immagini in scala dei grigi e utilizzarle per creare effetti particolari o maschere. Utilizzare il comando Associa canali per combinare di nuovo i canali. Se si scompone un'immagine nei canali CMYK, è possibile inviare le quattro immagini in scala dei grigi a una tipografia (per stampare direttamente le separazioni CMYK, vedere "Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia" a pagina 489).

Per scomporre i canali di colore:

1. Aprire l'immagine.
2. Selezionare **Immagine > Scomponi canale** e selezionare **RGB**, **HSL** o **CMYK**.

   Viene creata un'immagine in scala dei grigi per ogni canale di colore.

Per combinare i canali di colore:

1. Aprire i file di ogni canale di colore.
2. Selezionare **Immagine > Associa canali** e selezionare **Associa da RGB**, **Associa da HSL** o **Associa da CMYK**.
3. Per ciascun elenco a discesa **Origine canale**, selezionare il nome del file che contiene il canale. Ad esempio, nella finestra di dialogo Associa RGB, è necessario selezionare il file Rosso1 come origine del canale rosso.

Idee creative per i canali di colore

I canali di colore consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Modificare un colore suddividendo un'immagine nei canali HSL, modificando il canale della tonalità e quindi unendo di nuovo i canali.
- Creare una selezione utilizzando la scala dei grigi di un canale.

Nota: se si combinano i canali precedentemente scomposti mediante il comando Scomponi canale, selezionare la casella di controllo **Sincronizza** per fare in modo che nelle caselle Origine canale vengano visualizzati automaticamente i nomi dei file corrispondenti.

4 Fare clic su **OK**. Viene visualizzata una nuova immagine nella quale vengono combinati i canali del colore selezionati.

Informazioni di base sulla profondità del colore

La profondità del colore, denominata anche profondità bit, esprime il numero di colori presenti in un pixel (e di conseguenza nell'immagine corrispondente). Aumentando la profondità del colore, aumenta anche il numero dei colori visualizzabili in un'immagine. Le informazioni sul colore di ogni pixel sono memorizzate in un dato numero di bit (da 1 a 24 bit). Nelle immagini a 1 bit, ciascun pixel può visualizzare solo un colore su due (nero o bianco). Nelle immagini a 24 bit, ciascun pixel può visualizzare uno dei 16,8 milioni di colori (2^{24} o 2 colori per ogni bit). Le immagini con profondità del colore pari a 16,8 milioni di colori sono migliori perché contengono il maggior numero di colori, ma richiedono anche un maggiore quantità di memoria per essere memorizzate e modificate.

In Paint Shop Pro, è possibile creare immagini a 2 colori (1 bit), 16 colori (4 bit), scala dei grigi (8 bit), 256 colori (8 bit) e 16,8 milioni di colori (24 bit). Numerosi comandi di correzione e creazione degli effetti di Paint Shop Pro funzionano solo con immagini a 16,8 milioni di colori. Per questo motivo si consiglia di utilizzare questo formato nella maggior parte dei casi. Una volta eseguite le operazioni desiderate sull'immagine, è possibile ridurre la profondità del colore e salvare l'immagine in un altro formato.

La profondità del colore dei monitor è determinata dalle caratteristiche del monitor e dalle impostazioni del colore selezionate. Se un'immagine viene visualizzata con una profondità del colore superiore a quella consentita dal monitor, l'immagine presenterà alcune distorsioni del colore. Alcuni formati di file limitano il numero di colori supportati, in questo modo le immagini possono essere visualizzate correttamente mediante diversi tipi di monitor. Ad esempio, le immagini GIF (un formato comunemente utilizzato per il Web) contengono fino a 256 colori (profondità di 8 bit).

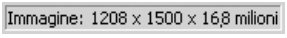
Il numero di colori effettivamente utilizzati in un'immagine è solitamente inferiore alla profondità del colore. Ad esempio, le immagini a 16,8 milioni di colori sono in grado di visualizzare un numero elevato di colori, ma in realtà ne utilizzano solo 50.000. È possibile utilizzare il comando **Livelli > Contacolori livello** per contare il numero di colori presenti in un livello dell'immagine.

Per visualizzare la profondità del colore di un'immagine:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Esaminare la barra di stato, in cui vengono visualizzate le dimensioni dell'immagine in pixel (i primi due valori) e la profondità del colore (il terzo valore).
- Premere **F9** per visualizzare la tavolozza Panoramica, quindi fare clic sulla scheda **Informazioni** ed esaminare il campo Profondità colore.
- Selezionare **Immagine > Informazioni sull'immagine**, quindi esaminare il campo Profondità pixel/colore.

La profondità del colore è il terzo numero visualizzato nella barra di stato (in questo esempio, 16,8 milioni di colori).



Per visualizzare la profondità del colore del monitor:

1. Selezionare **? > Informazioni su Paint Shop Pro**.
2. Fare clic sul pulsante **Informazioni di sistema**.
3. Scorrere la sezione Informazioni sul driver video ed esaminare il campo Numero di colori.

Visualizzazione e regolazione delle impostazioni del monitor

Per visualizzare le impostazioni disponibili per il monitor effettuare le seguenti operazioni: fare clic sul pulsante **Start di Windows**, selezionare **Impostazioni > Pannello di controllo**, fare doppio clic sull'icona **Schermo** e quindi selezionare la scheda **Impostazioni**.

Per informazioni sulla regolazione delle impostazioni del monitor, consultare la documentazione di Windows.

Per visualizzare il numero di colori presenti in un livello:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello da controllare.
2. Selezionare **Livelli > Conta colori nell'immagine**.

Aumento della profondità del colore di un'immagine

Se un'immagine ha una profondità del colore inferiore a 24 bit, è possibile aumentare la profondità del colore durante la modifica dell'immagine. Molti dei comandi di correzione e creazione degli effetti di Paint Shop Pro funzionano solo con immagini a 16,8 milioni di colori. A seconda della profondità del colore dell'immagine, è possibile impostare l'immagine su 16 colori (4 bit) o 256 colori (8 bit).

Modifiche veloci della profondità del colore

Se si desidera aumentare o ridurre la profondità del colore di più immagini in modo da impostarle sullo stesso valore, è possibile aggiungere il pulsante di scelta rapida corrispondente alla barra degli strumenti. Per ulteriori informazioni, vedere "Personalizzazione delle barre degli strumenti e dei menu" a pagina 60.

Limitazioni per la riduzione della profondità del colore

Quando si riduce la profondità del colore, tenere presente le seguenti limitazioni:

- La maggior parte dei comandi di correzione e creazione degli effetti di Paint Shop Pro funziona solo con le immagini a 16 milioni di colori e in scala dei grigi.
- Quando si riduce la profondità del colore, l'immagine viene prima appiattita mediante l'unione dei dati di tutti i livelli. È tuttavia possibile aggiungere alle immagini i livelli vettoriali indipendentemente dalla profondità del colore.

Per aumentare la profondità del colore di un'immagine:

Selezionare **Immagine > Aumenta profondità colore** e scegliere la profondità del colore desiderata: **16 colori (4 bit)**, **256 colori (8 bit)** o **16,8 milioni di colori (24 bit)**. Le profondità del colore che non sono disponibili per l'immagine corrente sono disattivate.

Riduzione della profondità del colore di un' immagine

Per creare immagini da visualizzare a schermo, ridurre il numero di colori per fare in modo che tali immagini possano essere visualizzate correttamente dalla maggior parte dei monitor. Inoltre, una volta completate le operazioni di modifica delle immagini, si consiglia di ridurre la profondità del colore per risparmiare memoria.

Nota
Per creare immagini da pubblicare sul Web, si consiglia di utilizzare immagini a 16,8 milioni di colori (24 bit) in modo da avere accesso a tutti i comandi di Paint Shop Pro. Quando le immagini sono pronte per essere salvate, utilizzare Ottimizzazione GIF oppure Ottimizzazione JPEG per ridurre automaticamente la profondità del colore dell'immagine salvata senza modificare la profondità del colore o i livelli del file originale.

A seconda della profondità del colore corrente dell'immagine, è possibile ridurre la profondità del colore impostando i seguenti valori:

2 colori (1 bit) Converte l'immagine in immagine in bianco e nero e riduce notevolmente la dimensione del file. Vedere "Riduzione della profondità del colore a 2 colori (1 bit)" a pagina 285.

16 colori (4 bit) Converte l'immagine in immagine a colori con un numero molto basso di colori. Utilizzare questa opzione se l'immagine contiene un numero ridotto di colori e se si desidera ridurre la dimensione del file. Vedere "Riduzione della profondità del colore a 16 colori (4 bit)" a pagina 286.

256 colori (8 bit) Converte l'immagine in immagine a colori che sarà visualizzata correttamente dalla maggior parte dei monitor. Utilizzare questa profondità del colore per le immagini da pubblicare sul Web. Vedere "Riduzione della profondità del colore a 256 colori (8 bit)" a pagina 287.

32K o 64K colori (24 bit) Converte l'immagine in 32.000 o 64.000 colori in un'immagine a 24 bit. Per le immagini visualizzate con modelli di monitor meno recenti, questa profondità del colore produce frequenze di aggiornamento migliori. Vedere "Riduzione della profondità del colore a 32.000 o 64.000 colori (24 bit)" a pagina 288.

X colori Converte l'immagine in immagine a colori con il numero di colori specificato dall'utente (da 2 a 256). Questa profondità del colore può produrre file con dimensioni e tempi di scaricamento ridotti per formati di file quali GIF. Vedere "Riduzione della profondità del colore a un numero di colori specificato dall'utente" a pagina 288.

Nota
Quando si modifica la profondità del colore, i colori dei pixel dell'immagine vengono modificati in modo permanente. Prima di ridurre la profondità del colore, eseguire sull'immagine originale il maggior numero possibile di modifiche e creare una copia di backup dell'immagine contenente tutti i livelli.

Riduzione della profondità del colore a 2 colori (1 bit)

Metodo alternativo per creare un'immagine in bianco e nero

È possibile utilizzare il comando Soglia per selezionare il valore di luminanza (da 1 a 255) al di sopra o al di sotto del quale i pixel di colori diventano bianchi o neri. Questo comando non modifica la profondità del colore. Per ulteriori informazioni, vedere "Creazione di immagini in bianco e nero" a pagina 156.

Per creare un'immagine in bianco e nero, è possibile ridurre la profondità del colore dell'immagine a 2 colori. Se l'immagine è già in bianco e nero (ad esempio, un disegno a matita o una fotografia alla quale è stato applicato il comando Soglia), riducendo la profondità del colore a 2 colori si riduce notevolmente la dimensione del file.

Quando si riduce la profondità del colore a 2 colori, è necessario fare diversi tentativi per selezionare le opzioni migliori. Provare diverse combinazioni fino a ottenere il risultato desiderato.

Per ridurre la profondità del colore a 2 colori:

1. Selezionare **Immagine > Riduci profondità colore > 2 colori (1 bit)**.
2. Nella casella di gruppo **Componente tavolozza** selezionare il canale del colore da utilizzare per l'immagine finale: grigio (valori di luminanza), rosso, verde o blu. I risultati migliori si ottengono generalmente selezionando il grigio. Se tuttavia l'immagine è formata principalmente da un solo colore, selezionando questo canale di colore si possono ottenere i risultati migliori.
3. Nella casella di gruppo **Metodo di riduzione** selezionare un metodo di riduzione del colore. Vedere "Metodi di riduzione del colore" a pagina 289.

Metodo di riduzione Retinatura ordinata e metodo di riduzione Diffusione di errore

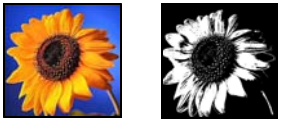


Immagine a colori originale e metodo di riduzione Colore più simile

Nota: se si seleziona il metodo Diffusione di errore, è necessario selezionare uno dei seguenti algoritmi del motivo di retinatura: Floyd-Steinberg, Burkes o Stucki. Provare tali algoritmi per ottenere il risultato migliore.

4 Nella casella di gruppo **Peso della tavolozza** selezionare una delle seguenti opzioni:

Appesantita Una tavolozza appesantita applica una retinatura minore e produce bordi più definiti.

Alleggerita Una tavolozza alleggerita applica una retinatura maggiore e produce bordi meno definiti.

Nota: la retinatura posiziona pixel di diversi colori o livelli di grigio uno accanto all'altro in modo da simulare i colori o i grigi mancanti.

5 Fare clic su **OK**.

Riduzione della profondità del colore a 16 colori (4 bit)

Per ridurre la dimensione di un file di immagine con pochi colori, ridurre la profondità del colore dell'immagine a 16 colori (4 bit). Questa profondità del colore è particolarmente indicata per creare immagini semplici da inserire in pagine Web con tempi di caricamento brevi.

Per ridurre la profondità del colore a 16 colori:

1 Per accentuare alcuni colori durante la conversione, selezionare un'area dell'immagine (facoltativo).

2 Selezionare **Immagine > Riduci profondità colore > 16 colori (4 bit)**.

3 Nella casella di gruppo **Tavolozza** selezionare una delle opzioni disponibili. Vedere "Opzioni della tavolozza" a pagina 290.

4 Nella casella di gruppo **Metodo di riduzione** selezionare un metodo di riduzione del colore. Vedere "Metodi di riduzione del colore" a pagina 289.

Nota: l'opzione Retinatura ordinata è disponibile solo per la tavolozza di colori di Windows.

5 Nella casella di gruppo **Opzioni** selezionare o deselezionare le seguenti caselle di controllo:

Modifica della tavolozza

Riducendo la profondità del colore a 16 colori, il risultato è un'immagine con una tavolozza contenente 16 colori specifici. È possibile modificare questi colori e creare effetti particolari modificando la tavolozza dell'immagine. Vedere "Utilizzo delle tavolozze dell'immagine" a pagina 291.

Incrementa i colori contrassegnati Se si seleziona un'area dell'immagine, questa opzione consente di intensificare i colori all'interno della selezione in base al valore specificato. I colori selezionati appariranno in risalto rispetto al resto dell'immagine.

Riduci scolorimento Se si seleziona Taglio medio ottimizzato o Octree ottimizzata insieme al metodo di riduzione Diffusione di errore, è possibile selezionare questa casella di controllo per rendere l'effetto di scolorimento dei colori da sinistra a destra meno visibile.

6 Fare clic su **OK**.

Riduzione della profondità del colore a 256 colori (8 bit)

Per utilizzare nell'immagine solo i colori visualizzabili dalla maggior parte dei monitor e ridurre la dimensione del file, ridurre la profondità del colore dell'immagine a 256 colori (8 bit). Selezionando una tavolozza sicura per il Web l'immagine verrà visualizzata correttamente dalla maggior parte dei monitor per computer.

Per ridurre la profondità del colore a 256 colori:

1 Per accentuare alcuni colori durante la conversione, selezionare un'area dell'immagine (facoltativo).

2 Selezionare **Immagine > Riduci profondità colore > 256 colori (8 bit)**.

3 Nella casella di gruppo **Tavolozza** selezionare una delle opzioni disponibili. Vedere "Opzioni della tavolozza" a pagina 290.

4 Nella casella di gruppo **Metodo di riduzione** selezionare un metodo di riduzione del colore. Vedere "Metodi di riduzione del colore" a pagina 289.

Nota: l'opzione Retinatura ordinata è disponibile solo per la tavolozza Standard/sicura per il Web.

5 Nella casella di gruppo **Opzioni** selezionare o deselezionare le seguenti caselle di controllo:

Incrementa i colori contrassegnati Se si seleziona un'area dell'immagine e l'opzione Taglio medio ottimizzato, selezionare questa casella di controllo per intensificare i colori compresi nella selezione in base a un fattore compreso tra 1 e 10. I colori selezionati appariranno accentuati rispetto al resto dell'immagine.

Scala dei grigi e immagini a 256 colori

Le immagini in scala dei grigi possono avere 256 sfumature di grigio; le immagini a 256 colori possono avere 256 colori. La profondità del colore di entrambi i tipi di immagine è 8 bit. Tuttavia, i comandi della profondità del colore possono essere applicati solo alle immagini a colori.

Per creare un'immagine in scala dei grigi utilizzando un'immagine a colori, vedere "Creazione di immagini in scala di grigi" a pagina 157.

Includi colori di Windows Se si seleziona la tavolozza Taglio medio ottimizzato o Octree ottimizzata, è possibile selezionare questa casella di controllo per includere i 16 colori standard di Windows nella tavolozza dell'immagine convertita.

Riduci scolorimento Se si seleziona Taglio medio ottimizzato o Octree ottimizzata insieme al metodo di riduzione Diffusione di errore, è possibile selezionare questa casella di controllo per rendere l'effetto di scolorimento dei colori da sinistra a destra meno visibile.

6 Fare clic su **OK**.

Riduzione della profondità del colore a 32.000 o 64.000 colori (24 bit)

Per ridurre il numero di colori utilizzati in un'immagine a 24 bit, ridurre la profondità del colore dell'immagine a 32.000 (32K) o 64.000 (64K) colori. Le frequenze di aggiornamento ottenute visualizzando immagini con 32.000 o 64.000 colori mediante un monitor datato saranno migliori di quelle ottenute visualizzando immagini a 24 bit con 16,8 milioni di colori.

Per ridurre la profondità del colore a 32.000 o 64.000 colori:

1 Selezionare **Immagine > Riduci profondità colore** e quindi scegliere **Colori a 32 K (24 bit)** o **Colori a 64 K (24 bit).**

2 Nella casella di gruppo **Metodo di riduzione** selezionare un metodo di riduzione del colore. Vedere "Metodi di riduzione del colore" a pagina 289.

3 Fare clic su **OK**.

Riduzione della profondità del colore a un numero di colori specificato dall'utente

Per selezionare il numero di colori di un'immagine, utilizzare il comando X colori per ridurre la profondità del colore di un'immagine e ridurre la dimensione del file. Se si specificano 16 colori al massimo, l'immagine viene salvata come immagine a 4 bit. Se si specificano da 17 a 256 colori, l'immagine viene salvata come immagine a 8 bit. Per alcuni formati di file, soprattutto GIF, la compressione del file dipende dal numero di colori dell'immagine. Ad esempio, utilizzando 100 colori anziché 256, il risultato sarà un file con dimensione e tempi di scaricamento ridotti (anche se l'immagine è a 8 bit).

Per ridurre la profondità del colore a un numero di colori selezionato dall'utente:

1. Per accentuare alcuni colori durante la conversione, selezionare un'area dell'immagine (facoltativo).
2. Selezionare **Immagine > Riduci profondità colore > X colori (4/8 bit)**.
3. Nella casella di modifica **Numero di colori** specificare il numero di colori (da 2 a 256) per la tavolozza dell'immagine convertita.
4. Nella casella di gruppo **Tavolozza** selezionare una delle opzioni disponibili. Vedere "Opzioni della tavolozza" a pagina 290.
5. Nella casella di gruppo **Metodo di riduzione** selezionare un metodo di riduzione del colore. Vedere "Metodi di riduzione del colore" a pagina 289.
6. Nella casella di gruppo **Opzioni** selezionare o deselezionare le seguenti caselle di controllo:

   Incrementa i colori contrassegnati Se si seleziona un'area dell'immagine e l'opzione Taglio medio ottimizzato o Octree ottimizzata, questa opzione consente di accentuare i colori all'interno della selezione in base a un fattore compreso tra 1 e 10. I colori selezionati appariranno accentuati rispetto al resto dell'immagine.

   Includi colori di Windows Selezionare questa casella di controllo per includere i 16 colori standard di Windows nella tavolozza dell'immagine convertita.

   Riduci scolorimento Se si seleziona il metodo di riduzione Diffusione di errore, questa opzione consente di rendere graduale l'effetto di scolorimento dei colori da sinistra a destra.
7. Fare clic su **OK**.

Provare e riprovare

I metodi di riduzione del colore e le opzioni della tavolozza utilizzati per ridurre la profondità del colore di un'immagine si basano su algoritmi matematici. Si consiglia di iniziare selezionando le impostazioni predefinite e controllando il risultato, quindi provando a selezionare diverse combinazioni di opzioni. Trovare le opzioni giuste non è una scienza esatta ma è frutto di prove.

Metodi di riduzione del colore

Quando si riduce la profondità del colore di un'immagine, è necessario selezionare un metodo di riduzione del colore. A seconda della profondità del colore selezionata, sono disponibili due o tre dei seguenti metodi:

Colore più simile Sostituisce il colore originale di un pixel con il colore della tavolozza recentemente generata più simile al valore RGB originale. Questo metodo elimina la retinatura e produce immagini con forti contrasti. Utilizzare questo metodo per visualizzare immagini semplici.

Diffusione di errore Sostituisce il colore originale del pixel con il colore della tavolozza più simile, ma estende la discrepanza tra il colore originale e quello nuovo ai pixel circostanti. Durante la sostituzione del colore (procedendo dall'angolo superiore sinistro all'angolo inferiore destro dell'immagine) e prima di selezionare il colore simile, l'"errore", o discrepanza, viene aggiunto al pixel successivo. Questo metodo produce immagini dall'aspetto naturale ed è spesso quello più adatto per fotografie o immagini complesse.

Retinatura ordinata Regola i pixel adiacenti in modo tale che due colori diano l'illusione che vi sia un terzo colore e mescola i pixel per produrre motivi basati su una tavolozza esistente. Utilizzare questo metodo per dare l'impressione che l'immagine contenga più colori di quanti in realtà ne abbia. Le immagini sembrano essere formate da tratteggi incrociati e punti e presentare aree di luce e ombra ben definite.

Opzioni della tavolozza

Quando si riduce la profondità del colore di un'immagine, è necessario selezionare una delle opzioni della tavolozza. A seconda della profondità del colore selezionata, sono disponibili due o tre dei seguenti metodi:

Taglio medio ottimizzato Misura e classifica ogni colore in base alla frequenza con cui compare nell'immagine e quindi crea la tavolozza utilizzando i colori più frequenti. Anche se l'immagine contiene meno colori della tavolozza generata, ciascun colore potrebbe non essere rappresentato esattamente. Questo metodo è quindi meno preciso di Octree ottimizzata ma consente di valutare l'importanza di un colore in modo più preciso.

Octree ottimizzata Crea una "struttura" a otto livelli con otto nodi che corrispondono ad altrettante diramazioni, per un totale di 256 colori individuali che saranno inseriti nella tavolozza. Questo metodo tenta di riprodurre tutti i colori dell'immagine originale; ciò significa che se l'immagine originale contiene meno colori della tavolozza generata, saranno rappresentati tutti i colori dell'immagine. Questo metodo è più veloce e preciso di quello precedente, ma non altrettanto valido per valutare l'importanza dei colori.

Windows Converte il colore di ciascun pixel nel colore più simile della tavolozza di Windows.

Standard/sicura per il Web Converte il colore di ciascun pixel nel colore più simile della tavolozza standard sicura per il Web. Utilizzare questo metodo per creare immagini per il Web visualizzabili senza distorsione del colore dalla maggior parte dei monitor.

Utilizzo delle tavolozze dell'immagine

Per le immagini da pubblicare sul Web, è necessario caricare una tavolozza sicura per il Web?

Non è necessario. Quando si carica una tavolozza in un'immagine a 16,8 milioni di colori, la profondità del colore viene ridotta a 256 colori; ciò comporta l'appiattimento di tutti i livelli e la disattivazione di numerosi effetti e comandi di correzione.

Tranne nei casi in cui si desidera inserire nella tavolozza determinati colori, si consiglia di mantenere la profondità del colore dell'immagine a 16,8 milioni di colori nonché il formato .PspImage. Dopo aver modificato l'immagine, esportarla nel formato GIF o PNG mediante la tavolozza sicura per il Web. Il file .PspImage originale non viene modificato. Vedere "Salvataggio di un'immagine per il Web" a pagina 498.

Modifica della tavolozza di un'immagine in scala dei grigi

Se si seleziona il comando Modifica tavolozza per un'immagine in scala dei grigi, verrà chiesto di convertire l'immagine in un'immagine a 8 bit con colori indicizzati. Questa operazione produce un risultato simile al comando Viraggio, in quanto consente di aggiungere colori all'immagine in scala dei grigi.

Una tavolozza è la raccolta dei colori utilizzati da un'immagine e può essere paragonata alla tavolozza dei colori di un pittore. La tavolozza di un'immagine è un sottoinsieme di tutti i colori visualizzabili dal monitor in uso.

La tavolozza di un'immagine con profondità di colore compresa tra 16 e 256 colori conterrà tutti i colori presenti nell'immagine. Queste tavolozze possono essere modificate per consentire l'esecuzione di regolazioni precise o creare particolari effetti di colore.

Le immagini a 16,8 milioni di colori non possiedono alcuna tavolozza in quanto contengono già tutti i colori visualizzabili dal computer. È tuttavia possibile caricare una tavolozza per ridurre la profondità del colore di queste immagini a 256 colori o 8 bit. Il caricamento della tavolozza produce lo stesso risultato del comando Riduci profondità colore, con l'unica differenza che è l'utente a decidere quali colori saranno utilizzati nell'immagine convertita. Per ulteriori informazioni sulla profondità del colore, vedere "Informazioni di base sulla profondità del colore" a pagina 282.

Paint Shop Pro contiene anche la tavolozza Sicura per il Web che consente di creare immagini per il Web visualizzabili senza distorsione del colore dalla maggior parte dei monitor. Se si utilizza questa tavolozza, il risultato è lo stesso del comando Riduci profondità colore > 256 colori (8 bit) e della selezione della tavolozza Standard/sicura per il Web. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo della tavolozza di colori sicura per il Web" a pagina 293.

È possibile creare tavolozze personalizzate. Le tavolozze predefinite sono memorizzate nella cartella Tavolozze all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro, in cui è possibile memorizzare anche le tavolozze personalizzate.

Per modificare la tavolozza delle immagini con un numero di colori compreso tra 16 e 256:

1. Selezionare **Immagine > Tavolozza > Modifica tavolozza**.

   Nota: questo comando non è disponibile per le immagini a 16,8 milioni di colori.

2. Per modificare il tipo di ordinamento (o disposizione) dei colori, selezionare una delle seguenti opzioni nell'elenco a discesa **Tipo di ordinamento**: **Ordine tavolozza** (in base all'ordine in cui i colori sono memorizzati nella tavolozza), **Per luminanza** (in base alla luminanza) o **Per tonalità** (in base al colore).

3 Per cambiare un colore, farvi doppio clic sopra. Viene visualizzata la finestra di dialogo Colore contenente la selezione colori di Jasc (per ulteriori informazioni, vedere "Selezione di colori mediante la selezione colori di Jasc" a pagina 259). Selezionare il colore desiderato e fare clic su **OK**. L'immagine viene aggiornata con il nuovo colore. Per ripristinare i colori originali della tavolozza, nella finestra di dialogo Modifica tavolozza, fare clic sul pulsante **Ripristina**.

4 Fare clic su **OK**.

Per salvare una tavolozza dell'immagine:

1 Selezionare **Immagine > Tavolozza > Salva tavolozza**.

2 Selezionare la cartella di destinazione della tavolozza. Si consiglia di salvare le tavolozze personalizzate insieme alle tavolozze predefinite nella cartella Tavolozze all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

3 Nel campo **Nome file**, digitare il nome della nuova tavolozza. Paint Shop Pro aggiunge automaticamente al file l'estensione .PspPalette.

4 Nella casella di gruppo **Salva tavolozza con nome**, selezionare uno dei seguenti formati per la tavolozza: PSP (impostazione predefinita) o Microsoft (per l'utilizzo con altre applicazioni).

5 Fare clic su **Salva**.

Perché salvare una tavolozza?

Le tavolozze salvate possono essere caricate in altre immagini, consentendo in questo modo di applicare colori uniformi a più immagini. Salvare una tavolozza se si desidera modificare i colori di un'immagine e conservare allo stesso tempo una copia della tavolozza originale.

Se si utilizza la tavolozza solo per l'immagine corrente, non è necessario salvarla in un nuovo file in quanto i colori vengono memorizzati con l'immagine.

Per caricare una tavolozza dell'immagine:

1 Selezionare **Immagine > Tavolozza > Carica tavolozza**.

2 Selezionare la cartella contenente la tavolozza da caricare. Le tavolozze predefinite sono memorizzate nella cartella Tavolozze all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

3 Selezionare la tavolozza desiderata.

4 Nella casella di gruppo **Applica tavolozza utilizzando**, selezionare una delle seguenti opzioni:

Colore più simile Converte ciascun colore dell'immagine nel colore più simile della tavolozza.

Retinatura con diffusione di errore Tenta di conservare l'aspetto dell'immagine mediante la retinatura dei colori che non si trovano nella tavolozza. La retinatura dispone i pixel di diverso colore uno accanto all'altro in modo da simulare i colori mancanti.

Modifica della profondità del colore

Se necessario, quando si carica una tavolozza la profondità del colore dell'immagine viene ridotta in modo da corrispondere al numero di colori della tavolozza. Ad esempio, se si carica una tavolozza con 256 colori in un'immagine a 16,8 milioni di colori (24 bit), l'immagine viene convertita in 256 colori (8 bit).

Stessi indici Assegna a ogni colore della tavolozza un numero di indice sequenziale e ripete l'operazione per i colori dell'immagine, quindi converte ogni colore dell'immagine nel colore della tavolozza a cui è stato assegnato lo stesso numero.

5 Fare clic su **Apri**. La tavolozza viene caricata e i colori dell'immagine sono aggiornati.

Ripristino di una tavolozza

Se dopo avere caricato una tavolozza si desidera ripristinarla allo stato o alla profondità del colore originali, fare clic sul pulsante **Annulla** o premere **Ctrl + Z** oppure annullare l'azione nella Tavolozza cronologia.

Utilizzo della tavolozza di colori sicura per il Web

Paint Shop Pro contiene una tavolozza con 256 colori sicuri per il Web che consente di visualizzare le immagini senza distorsione del colore sulla maggior parte dei monitor. Questa tavolozza può essere utilizzata nell'immagine in tre modi diversi:

- Caricare la tavolozza sicura per il Web nell'immagine. Se l'immagine è a 16,8 milioni di colori (24 bit), questa operazione provoca l'appiattimento dei livelli, la riduzione della profondità del colore a 256 (8 bit) nonché la disattivazione dei comandi di correzione e degli effetti di Paint Shop Pro.
- Ridurre la profondità del colore dell'immagine a 256 colori e selezionare l'opzione Standard/sicura per il Web. Riducendo la profondità del colore si appiattiscono anche i livelli e si disattivano alcuni comandi di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Riduzione della profondità del colore a 256 colori (8 bit)" a pagina 287.
- Convertire l'immagine in un'immagine a 16,8 milioni di colori (salvandola nel formato .PspImage), quindi utilizzare l'ottimizzazione GIF o PNG per esportare una copia dell'immagine. Le funzionalità di ottimizzazione utilizzano la tavolozza sicura per il Web e riducono la profondità del colore dell'immagine salvata. Si consiglia di utilizzare questo metodo in quanto non cambia la profondità del colore né appiattisce i livelli del file .PspImage originale e consente di utilizzare tutti gli effetti e i comandi di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio di un'immagine per il Web" a pagina 498.

Per caricare la tavolozza sicura per il Web:

1 Selezionare **Immagine > Tavolozza > Carica tavolozza**.

2 Selezionare la cartella **Tavolozze** all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

3 Selezionare la tavolozza **Safety.pal**.

4 Nella casella di gruppo **Applica tavolozza utilizzando**, selezionare una delle seguenti opzioni:

Colore più simile Converte ciascun colore dell'immagine nel colore più simile della tavolozza.

Retinatura con diffusione di errore Tenta di conservare l'aspetto dell'immagine mediante la retinatura dei colori che non si trovano nella tavolozza. La retinatura dispone i pixel di diverso colore uno accanto all'altro in modo da simulare i colori mancanti.

Stessi indici Assegna a ogni colore della tavolozza un numero di indice sequenziale e ripete l'operazione per i colori dell'immagine, quindi converte ogni colore dell'immagine nel colore della tavolozza a cui è stato assegnato lo stesso numero. Questa opzione non è disponibile per le immagini a 16,8 milioni di colori.

5 Fare clic su **Apri**.

Rendere un colore della tavolozza trasparente

Due logotipi visualizzati in una pagina Web: il primo senza colore trasparente e il secondo con un colore trasparente

Le immagini con tavolozza (cioè con un massimo di 256 colori, quali i file GIF o PNG) non supportano gli sfondi trasparenti. Se però si desidera visualizzare questo tipo di immagini sul Web, spesso occorre rendere una parte dell'immagine trasparente (ad esempio, per visualizzare lo sfondo della pagina Web intorno a un logotipo circolare).

La maggior parte dei browser Web è in grado di rendere un dato colore trasparente per non visualizzarlo. In Paint Shop Pro sono disponibili due metodi per rendere un colore trasparente:

- Utilizzare il comando Imposta trasparenza tavolozza per rendere un colore della tavolozza dell'immagine trasparente. Il colore può essere quello di sfondo o uno dei colori dell'immagine.
  Per impostare un colore trasparente, l'immagine deve contenere un solo livello ed è necessario utilizzare una tavolozza dell'immagine; ciò significa che la profondità del colore dell'immagine deve essere inferiore a 16,8 milioni di colori (24 bit).
- Convertire l'immagine in un'immagine a 16,8 milioni di colori (salvandola nel formato .PspImage), quindi utilizzare l'ottimizzazione GIF o PNG per esportare una copia dell'immagine. Queste due funzionalità di ottimizzazione consentono di impostare la trasparenza dell'immagine. Si consiglia di utilizzare questo metodo in quanto non cambia la profondità del colore né appiattisce i livelli del file .PspImage originale e consente di utilizzare tutti gli effetti e i comandi di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio di un'immagine per il Web" a pagina 498.

Per rendere trasparente un colore dell'immagine, utilizzare il comando Imposta trasparenza tavolozza per selezionare il colore, quindi utilizzare il comando Visualizza trasparenza tavolozza per visualizzare il colore trasparente nell'immagine. Per modificare o annullare la trasparenza di un colore è possibile utilizzare anche il comando Imposta trasparenza tavolozza.

Per rendere trasparente un colore dell'immagine:

1. Selezionare **Immagine > Tavolozza > Imposta trasparenza tavolozza**.
2. Quando viene richiesto di ridurre la profondità del colore e il numero di livelli, fare clic su **Sì** per selezionare le opzioni che consentono di ridurre la profondità del colore. Per ulteriori informazioni, vedere "Riduzione della profondità del colore a 256 colori (8 bit)" a pagina 287.
3. Nella finestra di dialogo Imposta trasparenza tavolozza selezionare una delle seguenti opzioni:
   - Per annullare la trasparenza di un colore, selezionare **Nessuna trasparenza**.
   - Per rendere il colore di sfondo trasparente, selezionare **Imposta il valore di trasparenza sul colore di sfondo corrente**.
   - Per rendere trasparente un dato colore, fare clic su tale colore nell'immagine, specificare un valore nella casella di modifica dell'opzione **Imposta la trasparenza a voce di tavolozza** oppure fare clic nella casella di colore per scegliere un colore dallo strumento di selezione dei colori corrente.
4. Per visualizzare la trasparenza nell'immagine, fare clic sul pulsante **Prova**.
5. Fare clic su **OK**. Il colore viene reso trasparente; potrebbe tuttavia essere necessario nasconderlo per fare in modo che non venga più visualizzato nell'immagine.

Per visualizzare o nascondere la trasparenza di un colore:

Selezionare **Immagine > Tavolozza > Visualizza trasparenza tavolozza**.

CAPITOLO 11

Pittura raster

Questi strumenti offrono infinite possibilità per personalizzare le immagini in modo creativo. È possibile applicare pennellate morbide o decise di colore o materiale, dipingere utilizzando un'altra immagine come sorgente, ritoccare le immagini per correggere i colori o il contrasto, sostituire i colori o dipingere utilizzando gli ornamenti e infine rendere i pixel trasparenti.

Tutti gli strumenti di pittura (da non confondere con gli strumenti Tecniche di disegno, che funzionano sui relativi livelli) funzionano solo sui livelli raster. Gli strumenti di pittura raster funzionano perfettamente sulle immagini in scala di grigi o a 16,8 milioni di colori ma non consentono di ottenere risultati ottimali con profondità di colore diverse.

Inoltre, è possibile creare una selezione in un'immagine e quindi utilizzare lo strumento di pittura per modificare solo i pixel all'interno della selezione. Per ulteriori informazioni sulle selezioni, vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

Sommario

Impostazione delle opzioni di pittura e del pennello 298
Dipingere con gli strumenti Pennello e Aerografo 300
Creazione di punte di pennello 302
Utilizzo della tavolozza Variazione pennello 305
Riempimento di aree con colori, gradienti, motivi o trame 307
Distorsione delle immagini con il pennello Distorsione 308
Cancellazione di parti dell'immagine 310
Clonazione di parti dell'immagine 313
Dipingere utilizzando lo strumento Ornamento 314
Sostituzione dei colori 316
Ritocco di un'immagine 318

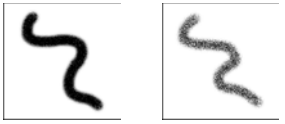
Impostazione delle opzioni di pittura e del pennello

Le opzioni di pittura e del pennello consentono di creare centinaia di pennellate diverse quando si utilizzano gli strumenti per la pittura raster. Provare diverse opzioni fino a ottenere l'effetto desiderato.

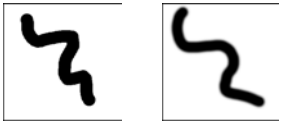
Opzioni di base del pennello

Le seguenti opzioni sono disponibili nella tavolozza Opzioni strumenti per gli strumenti di pittura.

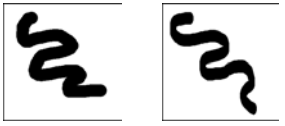
Pennellate con densità 75% e 25%



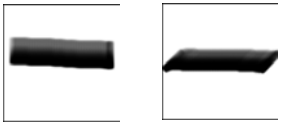
Pennellate con durezza 100% e 50%



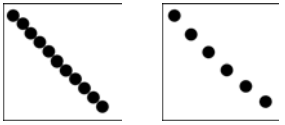
Pennellate con spessori diversi



Pennellate con rotazione di 0 e 45 gradi



Pennellate con passi diversi



Forma La forma della punta del pennello. Arrotondata e Quadrato sono le punte di pennello standard. Selezionare Arrotondata per creare pennellate ricurve dall'aspetto morbido e Quadrato per creare pennellate con angoli. Selezionare altre forme per creare effetti interessanti. Per informazioni su come creare punte di pennello personalizzate, vedere "Creazione di punte di pennello" a pagina 302.

Dimensione Determina la dimensione in pixel del pennello, da 1 a 500 pixel. Se il pennello è asimmetrico (ad esempio quando lo spessore è impostato sul 50%) questo valore rappresenta l'altezza del pennello. È possibile regolare il valore Dimensione tramite la tastiera e tramite la tavolozza Opzioni strumenti. Consultare la sezione Regolazione delle dimensioni del pennello tramite la tastiera nella pagina successiva.

Durezza Determina il grado di rigidità delle punte dello strumento. Se si imposta questo valore su 100, si otterrà una punta più rigida; se lo si imposta su valori inferiori, si otterrà una punta sempre più soffice e ombreggiata.

Passo Determina la distanza tra le applicazioni della pittura durante una singola pennellata (continua). Valori di passo inferiori producono un aspetto più armonioso e continuo; valori di passo superiori producono un aspetto più discontinuo.

Densità Determina la copertura del passo del pennello. Per lo strumento Gomma, questa impostazione determina il livello di cancellazione. Valori maggiori consentono una maggiore copertura; valori inferiori determinano una copertura a punti, come se si spruzzasse la vernice. Quando si utilizza lo strumento Aerografo, è necessario impostare la densità su valori minori di 100.

Spessore Determina la larghezza del pennello. Se si imposta lo spessore su 100, si otterrà un pennello completamente arrotondato o completamente quadrato (a seconda dell'impostazione Forma). Diminuendo l'impostazione dello spessore, il pennello diviene sempre più stretto.

Rotazione I gradi di rotazione della punta del pennello (da 0 a 359).

Opacità Il grado di copertura della superficie dell'immagine. Impostando l'opacità su 100%, la pittura copre completamente l'immagine. Impostando l'opacità su 1% la pittura è quasi trasparente. Per lo strumento Gomma, questa impostazione determina il livello di cancellazione.

Modalità miscelatura Modalità con cui i pixel colorati vengono miscelati con i pixel dei livelli sottostanti. Le modalità di miscelatura sono uguali a quelle dei livelli; per ulteriori informazioni, vedere "Modalità di miscelatura" a pagina 403.

Pennellata continua Consente di specificare se la pittura viene applicata a strati quando si applicano più pennellate con opacità inferiore al 100% alla stessa area. Se questa casella di controllo è selezionata, il colore delle pennellate è applicato a strati e dip-ingere di nuovo l'area non produce alcun effetto. Se questa casella di controllo è deselezionata (impostazione predefinita), ogni pennellata applicata alla stessa area intensifica il colore; il colore diventa più scuro fino raggiungere un'opacità del 100%.

Pittura fresca Simula la pittura fresca applicando il colore in modo più leggero al centro e in modo più accentuato lungo i bordi della pennellata. Ridurre il valore massimo della durezza (100%) e controllare l'effetto prodotto.

Regolazione delle dimensioni del pennello tramite la tastiera

Quando si utilizza uno strumento Tecniche di disegno, il pennello per la pittura raster (con l'eccezione del Pennello distorsione), il pennello Clonazione, lo strumento Sostituzione colore o gli strumenti Gomma e Gomma sfondo, è possibile regolare rapidamente la dimensione del pennello senza spostare il cursore fuori dall'immagine e sulla tavolozza Opzioni strumento.
Per regolare la dimensione del pennello tramite la tastiera:

- Premere **Alt + X** per ridurre la dimensione del pennello di un pixel.
- Premere **Alt + C** per incrementare la dimensione del pennello di un pixel.

Definizione di impronta

L'*impronta* del pennello corrisponde a un clic dello strumento di pittura. Ad esempio, se si fa clic una volta con lo strumento Pennello utilizzando un pennello arrotondato, l'impronta sarà un cerchio. Trascinando il pennello arrotondato vengono create numerose impronte che formano la pennellata di colore.

- Tenere premuto **Alt** e **Maiusc** e premere **X** per ridurre la dimensione del pennello di 20 pixel.
- Tenere premuto **Alt** e **Maiusc** e premere **C** per incrementare la dimensione del pennello di 20 pixel.
- Tenere premuto il tasto **Alt** ed eseguire il trascinamento con il pulsante sinistro del mouse (per effettuare il trascinamento, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e spostare il mouse) verso l'alto o verso il basso per modificare rapidamente la dimensione del pennello.
- Tenere premuti i tasti **Alt** e **Maiusc** ed eseguire il trascinamento tramite il pulsante sinistro del mouse; la dimensione verrà impostata sul valore minimo (3 pixel per lo strumento Tecniche di disegno e 1 pixel per gli strumenti per la pittura raster). In seguito sarà possibile eseguire il trascinamento per aumentare la dimensione.

Dipingere con gli strumenti Pennello e Aerografo

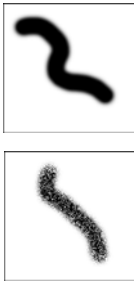
Pittura trasparente

Per attivare il pennello trasparente utilizzare lo strumento Gomma o Gomma sfondo. Questi strumenti rendono trasparenti i pixel sui livelli raster. Per ulteriori informazioni, vedere "Cancellazione di parti dell'immagine" a pagina 310.

Gli strumenti Pennello e Aerografo funzionano in modo simile. Entrambi creano pennellate di colore all'interno di una selezione o di un'immagine e offrono diverse opzioni di modifica della pennellata.

Le pennellate di colore create con lo strumento Pennello sono simili alle pennellate applicate da un artista con un pennello vero. Le pennellate possono avere bordi morbidi o ben definiti. Lo strumento Aerografo simula invece un aerografo o una bomboletta spray e il risultato è subordinato al tempo, in altre parole, più si tiene lo strumento sopra un'area e più intenso sarà l'effetto prodotto.

Dipingere con gli strumenti Pennello e Aerografo



Per utilizzare lo strumento Pennello o Aerografo:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, selezionare lo strumento desiderato: **Pennello** o **Aerografo** (uno strumento potrebbe essere celato dall'altro).
2. Selezionare i colori e i materiali di primo piano e di sfondo. Vedere "Selezione dei colori" a pagina 259.
3. Nella tavolozza Opzioni strumenti selezionare la forma desiderata: arrotondata o quadrata. Per informazioni su come creare punte di pennello personalizzate, vedere "Creazione di punte di pennello" a pagina 302.

   Nota: per creare punte di pennello rettangolari, ellittiche o inclinate, iniziare con una forma arrotondata o quadrata e quindi modificarla mediante le opzioni Spessore e Rotazione.

4 Specificare le opzioni dei pennelli come dimensione, opacità, durezza, spessore e rotazione. Vedere “se si condivide un’impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato.” a pagina 305.

5 Per lo strumento Aerografo, nella casella di modifica **Rapporto** selezionare il rapporto per l’applicazione della pittura (da 0 a 50). Selezionare 0 per applicare la pittura in modo omogeneo. Impostare un valore superiore per applicare una quantità maggiore di pittura quando si trascina lentamente o si mantiene in posizione il mouse.

6 Per lo strumento Pennello, impostare le seguenti opzioni:

Pennellata continua Consente di specificare se la pittura viene applicata a strati quando si applicano più pennellate con opacità inferiore al 100% alla stessa area. Se questa casella di controllo è selezionata, il colore delle pennellate è applicato a strati e dipingere di nuovo l’area non produce alcun effetto; se la casella di controllo è deselezionata (impostazione predefinita), ogni pennellata applicata alla stessa area intensifica il colore, rendendolo sempre più scuro, fino a raggiungere un’opacità del 100%. Fare clic sul pulsante **Nuova pennellata** per annullare gli effetti delle pennellate precedenti. È possibile rendere più scure solo le nuove pennellate.

Pittura fresca Simula la pittura fresca applicando il colore in modo più leggero al centro e in modo più accentuato lungo i bordi della pennellata. Ridurre il valore massimo della durezza (100%) e controllare l’effetto prodotto.

7 Trascinare lo strumento di pittura all’interno dell’immagine nel modo seguente:

- Per tutti gli strumenti di pittura, per applicare il materiale di primo piano, premere il pulsante sinistro del mouse e trascinare il puntatore.
- Per applicare il materiale di sfondo con tutti gli strumenti di pittura, premere il pulsante destro del mouse e trascinare il puntatore.
- Per dipingere una linea retta con tutti gli strumenti di pittura, fare clic una volta sul punto di inizio, quindi premere Maiusc e fare clic sul punto finale. Per continuare la linea retta, posizionare il puntatore del mouse sul punto successivo, premere Maiusc e fare clic.
- Per applicare più strati di colore in un punto specifico con lo strumento Aerografo fare clic e mantenere il mouse nel punto desiderato.

Opzioni dei pennelli predefinite

Per ripristinare i valori predefiniti delle opzioni dei pennelli, fare clic sulla casella di riepilogo **Impostazioni predefinite** nella tavolozza Opzioni strumento, quindi fare clic sul pulsante **Reimposta predefinite**.

Annullamento di pennellate

Durante l’applicazione delle pennellate il comando Annulla può essere molto utile. Per annullare le pennellate più recenti, fare clic sul pulsante Annulla ultimo comando oppure premere **Ctrl + Z**. Per annullare più pennellate, premere **Ctrl + Z** più volte. Se si annullano troppe pennellate, fare clic sul pulsante Ripristina ultimo comando oppure premere **Ctrl + Alt + Z**. Per annullare o ripetere le azioni eseguite, è anche possibile utilizzare la tavolozza cronologia.

Utilizzo delle impostazioni predefinite per la punta del pennello

Utilizzare le impostazioni predefinite dello strumento per salvare effetti creativi realizzati con il pennello. È possibile scegliere uno dei tanti effetti artistici predefiniti oppure creare, salvare e condividere effetti personalizzati.

Le impostazioni predefinite del pennello funzionano come le impostazioni predefinite degli strumenti.

Per ripristinare i valori predefiniti delle opzioni del pennello, fare clic sulla casella di riepilogo Impostazioni predefinite nella tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** .

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni predefinite, vedere "Utilizzo e creazione delle impostazioni predefinite" a pagina 452.

Creazione di punte di pennello

Confronto tra le punte di pennello e le impostazioni predefinite degli strumenti

Quando viene creata una punta di pennello, vengono salvate tutte le opzioni selezionate per tale pennello, comprese le impostazioni di forma, passo, densità, spessore, dimensione, durezza e rotazione nonché le impostazioni della variazione. Le impostazioni della punta del pennello salvate possono essere applicate a qualsiasi strumento che consente di controllare la punta del pennello mediante la relativa tavolozza Opzioni strumenti. Quando viene creata un'impostazione predefinita per un determinato strumento, tutte le impostazioni specificate per tale strumento vengono salvate, compresi tutti i parametri e le impostazioni di variazione. L'impostazione predefinita dello strumento è disponibile solo quando tale strumento viene selezionato.

È possibile creare punte di pennello personalizzate da utilizzare con gli strumenti di pittura. Selezionare un pennello, modificare le opzioni e le impostazioni della variazione del pennello, quindi salvare la punta nella cartella Pennelli all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro. Quando si desidera dipingere utilizzando la punta del pennello personalizzata, selezionarla nella casella di riepilogo Punta pennello.

Inoltre, è possibile creare una selezione e quindi trasformarla in un pennello personalizzato con larghezza e altezza fino a 500 x 500 pixel.

Per creare una nuova punta di pennello:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, selezionare uno strumento di pittura, ad esempio Pennello, Aerografo o Sostituzione colore.
2. Nella tavolozza Opzioni strumento e Variazione pennello, modificare le impostazioni per il pennello.
3. Nella tavolozza Opzioni strumenti fare clic sulla casella di riepilogo Punta pennello . Vengono visualizzate le punte del pennello correnti.
4. Fare clic sul pulsante **Crea punta pennello** o scegliere **File > Esporta > Punta pennello** per aprire la finestra di dialogo Crea punta pennello.

Nota: per salvare il nuovo pennello in una cartella diversa dalla cartella Pennelli predefinita, fare clic sul pulsante **Percorsi file** nell'elenco a discesa Impostazioni predefinite strumento.

5 Nel campo **Nome**, digitare il nome del file.

6 Completare i campi **Autore**, **Copyright** e **Descrizione**.

7 Selezionare la casella di controllo **Salva variazione...** per salvare le impostazioni della variazione del pennello associandole alla punta del pennello.

8 Scegliere **OK**. A questo punto, è possibile utilizzare la punta del pennello con uno degli strumenti di pittura.

Per creare una punta di pennello da una selezione:

1 Creare una selezione dell'area da convertire in un pennello personalizzato. La selezione deve essere su un livello raster. Per ulteriori informazioni sulle selezioni, vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Nella barra degli strumenti Strumenti, selezionare uno strumento di pittura, ad esempio Pennello, Aerografo o Sostituzione colore.

3 Nella tavolozza Opzioni strumenti fare clic sulla casella di riepilogo Punta pennello . Vengono visualizzate le punte del pennello correnti.

4 Fare clic sul pulsante **Crea punta pennello da selezione** o scegliere **File > Esporta > Pennello personalizzato**. Nella finestra di dialogo Crea punta pennello viene visualizzata un'anteprima del nuovo pennello.

Nota: per salvare il nuovo pennello in una cartella diversa dalla cartella Pennelli predefinita, fare clic sul pulsante **Percorsi file** nell'elenco a discesa Impostazioni predefinite strumento.

5 Per impostare un valore di passo predefinito, selezionare un valore di passo.

6 Nel campo **Nome**, digitare un nome per la punta del pennello.

7 Completare i campi **Autore**, **Copyright** e **Descrizione**.

8 Selezionare la casella di controllo **Salva variazione...** per salvare le impostazioni della variazione del pennello associandole alla punta del pennello.

9 Scegliere **OK**. A questo punto, è possibile utilizzare la punta del pennello con uno degli strumenti di pittura.

Importazione delle punte di pennello

Per importare punte di pennello personalizzate, scegliere **File > Importa > Pennello personalizzato** per visualizzare la finestra di dialogo Apri. Selezionare il percorso della punta di pennello e fare clic su OK per importare la punta del pennello personalizzato.

Per eliminare un pennello personalizzato:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, selezionare uno strumento di pittura, ad esempio Pennello, Aerografo o Sostituzione colore.
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sull'elenco a discesa Punta pennello. Vengono visualizzate le punte del pennello correnti.
3. Nell'elenco delle punte di pennello, selezionare la punta di pennello ed eliminare e fare clic sul pulsante **Gestione risorse**.
4. Nella finestra di dialogo Gestione risorse, fare clic su **Elimina**.

Salvataggio e condivisione delle punte di pennello

Una volta creata un'impostazione predefinita di un pennello è possibile salvarla nella cartella Pennelli all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro. È quindi possibile inviare il file del pennello per condividere le impostazioni predefinite dei pennelli con altri utenti. Se il pennello utilizza una forma personalizzata è necessario condividere sia il file del pennello sia il file della forma personalizzata associato al pennello.

Confronto tra le punte di pennello e le impostazioni predefinite degli strumenti

Quando viene creata una punta di pennello, vengono salvate tutte le opzioni selezionate per tale pennello, comprese le impostazioni di forma, passo, densità, spessore, dimensione, durezza e rotazione nonché le impostazioni della variazione. Le impostazioni della punta del pennello salvate possono essere applicate a qualsiasi strumento che consente di controllare la punta del pennello mediante la tavolozza Opzioni strumenti. Quando viene creata un'impostazione predefinita per un determinato strumento, tutte le impostazioni specificate per tale strumento vengono salvate, compresi tutti i parametri e le impostazioni di variazione. L'impostazione predefinita dello strumento è disponibile solo quando tale strumento viene selezionato.

Per salvare le impostazioni della punta del pennello come impostazioni predefinite:

1. Fare clic sulla freccia rivolta verso il basso sul pulsante **Impostazioni predefinite** e fare clic su **Salva impostazioni predefinite** per aprire la relativa finestra di dialogo.
2. Digitare il nome dell'impostazione predefinita.

   Nota: non è possibile utilizzare i nomi Predefinita o Ultimo utilizzo.
3. Per immettere ulteriori informazioni sulle impostazioni predefinite, fare clic sul pulsante **Opzioni**, quindi immettere le informazioni nei campi **Autore**, **Copyright** e **Descrizione**.

   Nella casella di gruppo **Impostazione predefinita include** vengono visualizzati i dati salvati con l'impostazione predefinita. Per escludere questi dati dalle impostazioni predefinite, fare clic sull'icona Salva associata ai dati (su cui verrà visualizzata una X rossa).
4. Scegliere **OK**.

Per condividere le impostazioni predefinite delle punte del pennello:

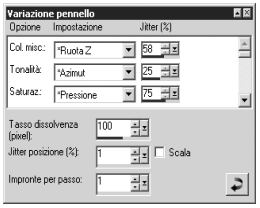
1. Aprire la cartella Pennelli all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.
2. Inviare il file o i file del pennello (con estensione .PspBrush) all'utente con cui si desidera condividere le impostazioni predefinite. Il destinatario dovrà copiare i file dei pennelli nella cartella Pennelli all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

   Nota: se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato.

Utilizzo della tavolozza Variazione pennello

Utilizzare la tavolozza Variazione pennello per personalizzare le impostazioni del pennello nella tavolozza Opzioni strumenti. Le impostazioni di variazione modificano le impostazioni della tavolozza Opzioni strumenti mediante la regolazione delle impostazioni dell'opzione di uno strumento specifico. Le regolazioni possono essere eseguite in modo casuale aumentando la percentuale di Jitter.

Tavolozza Variazione pennello



Nota
Per ripristinare i valori predefiniti delle opzioni della variazione del pennello, fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** nella tavolozza Variazione pennello.

Per aprire la tavolozza Variazione pennello:

Selezionare **Visualizza > Tavolozze > Variazione pennello** oppure premere **F11**.

Per utilizzare la tavolozza Variazione pennello:

1. Selezionare lo strumento Pennello o Gomma dalla barra degli strumenti Strumenti.
2. Configurare le opzioni del pennello nella tavolozza Opzioni pennello.
3. Sulla tavolozza Variazione pennello, impostare la variazione del pennello per ciascuna opzione disponibile:
   - **Normale** Non viene applicata alcuna variazione.
   - **Pressione** La pressione applicata dalla penna della tavoletta.

- **Altitudine** L'angolo tra la penna e la tavoletta.
- **Azimut** Determina l'angolo di rotazione della punta.
- **Spirale** L'angolo di rotazione intorno alla penna (solo per i mouse 4D).
- **Ruota** Questa impostazione si riferisce alla ruota delle penne degli aerografi.
- **Ruota Z** Questa impostazione viene utilizzata per le ruote dei mouse 4D configurate in base al comportamento dell'applicazione.
- **Direzione** L'angolo tra i punti del mouse consecutivi lungo un percorso.
- **Dissolvenza in entrata** Sfuma l'impronta del pennello. Modificando le dimensioni, l'impronta del pennello viene sfumata da piccola a grande.
- **Dissolvenza in entrata ripetuta** Sfuma ripetutamente l'impronta del pennello. Modificando le dimensioni, l'impronta del pennello viene sfumata da piccola a grande.
- **Dissolvenza in uscita** Sfuma l'impronta del pennello in uscita. Modificando le dimensioni, l'impronta del pennello viene sfumata da grande a piccola.
- **Dissolvenza oscillante** Sfuma ripetutamente l'impronta del pennello in entrata e in uscita. Modificando le dimensioni, l'impronta del pennello viene sfumata da piccola a grande e da grande a piccola.

  Nota: le opzioni contrassegnate da un asterisco (*) nella tavolozza Variazione pennello sono valide solo se utilizzate con le tavolette a pressione. Le opzioni disponibili dipendono dal tipo di tavoletta utilizzato.

4. Impostare **Jitter%** per ciascuna opzione disponibile. Aumentando il valore, l'opzione viene applicata in modo casuale.
5. Nella casella di modifica **Tasso dissolvenza (pixel)** selezionare il numero di pixel a cui applicare la dissolvenza in entrata e in uscita. Specificando un valore basso si produce una sfumatura rapida, specificando un valore alto si produce una sfumatura più graduale.
6. Nella casella di modifica **Jitter posizione (%)** selezionare una percentuale per regolare in modo casuale la posizione dell'impronta del pennello. Selezionare la casella di controllo **Scala** per ridimensionare il jitter in base alla dimensione del pennello.
7. Nella casella di modifica **Impronte per passo** viene indicato il numero di impronte eseguite per ogni passo della pennellata.

Riempimento di aree con colori, gradienti, motivi o trame

Definizione di pixel contigui

Contiguo significa "vicino o adiacente". I pixel contigui possono essere paragonati a catene ininterrotte di pixel corrispondenti che partono dal primo pixel selezionato. Quando lo strumento Riempimento rileva un pixel non corrispondente, la catena viene interrotta. Se due pixel corrispondenti sono divisi anche da un solo pixel, non sono considerati contigui.

Confronto tra Riempimento e Sostituzione colori

Poiché lo strumento Riempimento può riempire pixel che soddisfano determinati criteri (ad esempio, il valore RGB), l'effetto che produce è simile a quello dello strumento Sostituzione colore. Di seguito vengono illustrate le differenze tra questi due strumenti:

- Lo strumento Riempimento riempie i pixel corrispondenti contigui al primo pixel selezionato. Lo strumento Sostituzione colore modifica i pixel toccati dalla pennellata o in tutto il livello.
- Lo strumento Sostituzione colore modifica i colori in base al valore RGB. Lo strumento Riempimento modifica i pixel in base ai valori RGB, di tonalità, di luminosità oppure di opacità.

Utilizzare lo strumento Riempimento per riempire una selezione o un livello con il colore e il materiale di primo piano o di sfondo. È possibile riempire tutti i pixel o riempire solo i pixel che soddisfano le opzioni specificate. Quando si fa clic su un'immagine, lo strumento Riempimento rileva e riempie tutti i pixel contigui (adiacenti), che corrispondono al pixel selezionato.

Per utilizzare lo strumento Riempimento:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti fare clic sullo strumento **Riempimento** .
2. Selezionare il colore e il materiale di primo piano o di sfondo da utilizzare per riempire l'area vedere "Selezione dei colori" a pagina 259.
3. Nella tavolozza Opzioni strumenti specificare le opzioni **Modalità corrispondenza**:

   Modalità corrispondenza La modalità in base alla quale i pixel che corrispondono al pixel selezionato vengono scelti e riempiti:

   Nessuno indica che non è stato specificato alcun criterio di corrispondenza e vengono riempiti tutti i pixel.

   RGB riempie i pixel contigui che corrispondono ai valori del rosso, del verde e del blu.

   Colore riempie i pixel contigui che corrispondono ai valori della tonalità e della saturazione.

   Tonalità riempie i pixel contigui che corrispondono ai valori della tonalità.

   Luminosità riempie i pixel contigui che corrispondono ai valori della luminosità.

   Tutto opaco riempie tutti i pixel opachi (non trasparenti).

   Opacità riempie i pixel contigui che corrispondono al valore dell'opacità.

   Tolleranza Il grado di corrispondenza tra i pixel selezionati e il primo pixel selezionato. L'intervallo di valori possibili è compreso tra 0 e 200. Specificando un valore basso verranno riempiti solo i pixel di colore molto simile. Impostando un valore alto aumenta il numero di pixel riempiti.

Campione unito Selezionare questa casella di controllo per selezionare i pixel da riempire in base ai pixel corrispondenti di tutti i livelli uniti. Deselezionare questa casella di controllo per scegliere i pixel corrispondenti da riempire solo nel livello corrente.

4 Selezionare l'opzione **Modalità miscelatura**:

Modalità miscelatura Modalità con cui i pixel riempiti vengono miscelati con i pixel dei livelli sottostanti. Le modalità di miscelatura sono uguali a quelle dei livelli; per ulteriori informazioni, vedere "Modalità di miscelatura" a pagina 403.

Opacità L'opacità del riempimento. Impostando l'opacità su 100% la pittura copre tutto; impostando l'opacità su 1% la pittura è quasi trasparente.

5 Posizionare il cursore sopra l'area della selezione o dell'immagine da riempire e quindi effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire il riempimento utilizzando il materiale di primo piano, fare clic con il pulsante sinistro del mouse.
- Per eseguire il riempimento utilizzando il materiale di sfondo, fare clic con il pulsante destro del mouse.

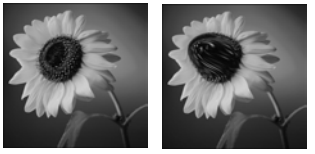
Se la modalità di corrispondenza è impostata su Nessuno, vengono riempiti tutti i pixel del livello corrente. Per tutte le altre impostazioni disponibili per la modalità di corrispondenza, lo strumento Riempimento riempie i pixel corrispondenti contigui al pixel selezionato.

Applicazione dello strumento solo alle aree desiderate

Per applicare questo pennello a un'area specifica, creare una selezione nell'immagine.

Distorsione delle immagini con il pennello Distorsione

Prima e dopo l'applicazione del pennello Distorsione



I pennelli di distorsione creano pennellate che producono un effetto di distorsione sui pixel dell'immagine. È possibile contrarre o espandere le immagini, applicarvi l'effetto mulinello e creare numerosi effetti interessanti.

Per utilizzare il pennello Distorsione:

1 Nella barra degli strumenti Strumenti selezionare lo strumento **Pennello distorsione** (il pennello potrebbe essere celato dagli strumenti Pennello o Aerografo).

Opzioni dei pennelli predefinite

Per ripristinare i valori predefiniti delle opzioni dei pennelli, nella tavolozza Opzioni strumenti fare clic sulla casella di riepilogo Impostazioni predefinite e scegliere Predefinita oppure fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite**.

Definizione dei tipi di distorsione subordinati al tempo

Subordinato al tempo significa che più a lungo si mantiene il pennello sopra un'area e più intenso sarà l'effetto prodotto.

Metodo alternativo di distorsione delle immagini

È possibile deformare le immagini anche utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo. Vedere "Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo" a pagina 195.

2 Specificare le opzioni relative al pennello, quali forma, dimensione e durezza. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305.

3 Nella casella di modifica **Intensità** specificare un valore percentuale (da 0 a 100) per specificare l'intensità dell'effetto di distorsione. Specificare 100% o 1% per impostare rispettivamente l'intensità massima e minima.

4 In **Modalità distorsione** scegliere il tipo di distorsione:

Push spinge i pixel nella stessa direzione della pennellata (simile all'effetto della pittura a macchie) indipendentemente dal tempo.

Espandi spinge i pixel lontano dal centro del pennello in modo subordinato al tempo.

Contrai attira i pixel al centro del pennello in modo subordinato al tempo.

Mulinello a destra ruota i pixel in senso orario intorno al centro del pennello in modo subordinato al tempo.

Mulinello a sinistra ruota i pixel in senso antiorario intorno al centro del pennello in modo subordinato al tempo.

Disturbo sposta casualmente i pixel su cui viene fatto passare il pennello in modo subordinato al tempo.

Distendi elimina le distorsioni non applicate indipendentemente dal tempo.

Elimina distorsione elimina le distorsioni non applicate in modo subordinato al tempo.

5 Selezionare una modalità bordo, la qualità bozza e la qualità dell'applicazione finale. Vedere "Distorsione di un'immagine utilizzando lo strumento Distorsione con reticolo" a pagina 195.

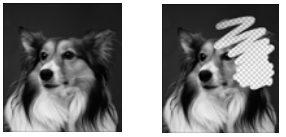
6 Per distorcere l'immagine effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic nell'immagine e trascinare il cursore.
- Per le modalità subordinate al tempo, posizionare il cursore in un punto dell'immagine e tenere premuto il pulsante del mouse per ripetere l'effetto in tale area.

7 Per eliminare le distorsioni da un'area, scegliere **Distendi** o **Elimina distorsione** in **Modalità distorsione**, quindi fare clic sull'area da ripristinare. Continuare a fare clic o a tenere premuto il pulsante del mouse fino a ripristinare la posizione del pixel originale.

Cancellazione di parti dell'immagine

Prima e dopo l'applicazione dello strumento Gomma



Utilizzare lo strumento Gomma per eliminare aree di un livello in modo da renderle trasparenti o da fare apparire il colore di sfondo. Utilizzare lo strumento Gomma sfondo per cancellare pixel fino a rendere trasparenti determinate aree; questo strumento dispone di opzioni che consentono di specificare i pixel che verranno eliminati.

Utilizzo dello strumento Gomma

Quando si utilizza lo strumento Gomma per cancellare aree di immagini su un livello raster, tutti i pixel che si trovano nel percorso dello strumento diventano trasparenti. Quando si cancella un oggetto sullo sfondo (che non supporta la trasparenza), lo strumento Gomma funziona come un pennello; tutti i pixel che si trovano nel percorso dello strumento assumono il colore o il materiale di primo piano o di sfondo.

Per utilizzare lo strumento Gomma:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, scegliere lo strumento **Gomma** (lo strumento potrebbe essere celato da Gomma sfondo).
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la punta del pennello, la dimensione, l'opacità e altre opzioni. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305. Impostando l'opacità su 100%, i pixel diventano completamente trasparenti, impostando un valore di opacità più basso i pixel diventano parzialmente trasparenti.
3. Trascinare lo strumento all'interno dell'immagine per eseguire la cancellazione nel modo seguente:
   - Per cancellare i pixel trascinare il puntatore tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse.
   - Per ripristinare i pixel cancellati trascinare lo strumento tenendo premuto il pulsante destro del mouse.
   - Per cancellare una linea retta fare clic una volta sul punto di inizio, quindi premere **Maiusc** e fare clic sul punto finale. Per continuare la linea retta, posizionare il puntatore del mouse sul punto successivo, premere **Maiusc** e fare clic.

Differenza tra annullamento e cancellazione

Quando è opportuno annullare le pennellate e quando è opportuno cancellare parti di un'immagine?

Se si commette un errore durante l'applicazione di una pennellata, si consiglia di annullarla. Quando si annulla una pennellata i dettagli dell'immagine al di sotto della pennellata vengono ripristinati.

Cancellare la pittura per rendere trasparenti determinati pixel (o un colore se è stato selezionato lo sfondo). Eseguire la cancellazione per creare un effetto, ad esempio rendere visibile un livello attraverso un altro livello.
La cancellazione non ripristina i dettagli dell'immagine al di sotto della pennellata.

Nota: se si cancella una parte dell'immagine sullo sfondo, le pennellate assumono il colore di sfondo se si utilizza il pulsante sinistro del mouse o il colore di primo piano se si utilizza il pulsante destro del mouse. Per rendere trasparente la parte dell'immagine cancellata, convertire lo sfondo in livello completo.

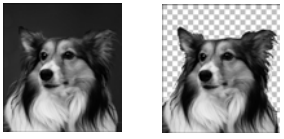
Utilizzo dello strumento Gomma sfondo

Utilizzare questo strumento per cancellare determinati pixel. Ad esempio, è possibile cancellare il cielo dalla fotografia di una catena montuosa.

Per utilizzare lo strumento Gomma sfondo:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Gomma sfondo** (potrebbe essere celato dallo strumento Gomma).
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la punta del pennello, la dimensione, l'opacità, la durezza e altre opzioni. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305. Impostando l'opacità su 100%, i pixel diventano completamente trasparenti, impostando un valore di opacità più basso i pixel diventano parzialmente trasparenti.
3. Selezionare una delle seguenti opzioni supplementari:

Prima e dopo l'applicazione dello strumento Gomma sfondo



- **Tolleranza** Il grado di corrispondenza tra i pixel selezionati e i pixel del campionamento. L'intervallo di valori possibili è compreso tra 0 e 200. Specificando un valore basso verranno cancellati solo i pixel di colore molto simile. Impostando un valore alto, aumenta il numero di pixel cancellati (questa casella di modifica non è disponibile se la casella di controllo **Tolleranza automatica** è selezionata).
- **Campionamento** Consente di specificare la modalità di selezione dei pixel da cancellare:

  Una volta esegue il campionamento al centro del pennello nel punto in cui è stato fatto clic per la prima volta e cancella tutti i pixel corrispondenti per la durata della pennellata.

  Continuo esegue il campionamento al centro del pennello in corrispondenza di ogni passo e cancella tutti i pixel corrispondenti.

  CampioneSfondo cancella tutti i pixel che corrispondono al colore di sfondo corrente nella tavolozza Materiali invece di eseguire il campionamento utilizzando l'immagine.

CampionePrimoPiano cancella tutti i pixel che corrispondono al colore di primo piano corrente nella tavolozza Materiali anziché eseguire il campionamento utilizzando l'immagine.

- **Limiti** Consente di specificare se i pixel devono essere contigui:

  Separato cancella tutti i pixel lungo il percorso dello strumento che corrispondono ai pixel campionati, anche se sono separati (non adiacenti). Utilizzare questa modalità con le immagini in cui lo sfondo è visibile attraverso i fori presenti nell'immagine.

  Contiguo cancella solo i pixel contigui che corrispondo ai pixel campionati. Utilizzare questa modalità quando il colore dei pixel dello sfondo è simile a quello dei bordi dell'oggetto da isolare.

  Trova bordi limita l'azione del pennello cancellando in base alle informazioni sul bordo.

- **Tolleranza automatica** selezionare questa casella di controllo per calcolare automaticamente la tolleranza in base ai pixel nel percorso dello strumento Gomma sfondo; la tolleranza cambia a seconda della parte di livello sulla quale si trova lo strumento. Deselezionare la casella di controllo per fare in modo che lo strumento utilizzi il valore di tolleranza selezionato.
- **Campione unito** Selezionare questa casella di controllo per eseguire il campionamento dei dati di tutti i livelli uniti insieme; solo i pixel sul livello corrente verranno cancellati. Deselezionare la casella di controllo per eseguire il campionamento dei dati solo nel livello corrente.
- **Ignora luminanza** Selezionare questa casella di controllo se i colori dell'oggetto da isolare sono fortemente saturi mentre allo sfondo non è stata applicata alcuna saturazione o viceversa.

4 Se l'immagine contiene più di un livello, nella **tavolozza Livelli** fare clic sul livello contenente l'oggetto da isolare mediante la cancellazione dello sfondo.

Nota: non è possibile applicare lo strumento Gomma sfondo allo sfondo, che non supporta la trasparenza. Se lo strumento viene applicato allo sfondo, verrà richiesto di convertirlo in un livello completo.

5 Trascinare lo strumento nel livello e lungo i bordi del soggetto per cancellare lo sfondo nel modo seguente:

- Per cancellare i pixel trascinare il puntatore tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse.

Suggerimenti per il campionamento

Selezionare l'impostazione di campionamento Una volta per cancellare colori simili evitando di cancellare le parti dell'immagine che si desidera conservare. Per cancellare le aree simili fare clic ripetutamente e trascinare il puntatore (in altre parole, applicare ripetutamente le pennellate dello strumento gomma).

Se l'area da cancellare è molto varia, provare a utilizzare l'impostazione Continuo e impostare il valore del passo su un valore molto basso (anche 1) per eseguire frequentemente il campionamento dell'area durante l'operazione di cancellazione.

Tolleranza manuale o automatica

Selezionare la casella di controllo Tolleranza automatica. Iniziare a cancellare parti dell'immagine.

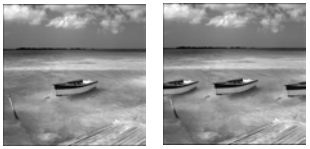
Se la parte di immagine cancellata è troppo estesa o non è abbastanza grande, deselezionare la casella di controllo Tolleranza automatica. Nella casella di modifica Tolleranza viene visualizzata la tolleranza calcolata automaticamente. Se è stata cancellata una parte troppo grande dell'immagine, ridurre la tolleranza; se la parte dell'immagine cancellata è troppo piccola, aumentarla.

Inoltre, è possibile ridurre il passo e aumentare la dimensione del pennello. Per calcolare la tolleranza automatica, lo strumento Gomma sfondo esegue con maggiore frequenza il campionamento su un'area più estesa.

- Per cancellare una linea retta fare clic una volta sul punto di inizio, quindi premere **Maiusc** e fare clic sul punto finale. Per continuare la linea retta, posizionare il puntatore del mouse sul punto successivo, premere **Maiusc** e fare clic.
- Per ripristinare i pixel cancellati, trascinare lo strumento tenendo premuto il pulsante destro del mouse.

Clonazione di parti dell'immagine

Immagine originale e in seguito alla clonazione



Il pennello Clonazione è uno strumento potente e divertente che consente di modificare le immagini utilizzando parti di un'immagine come origine. È possibile eliminare elementi dall'immagine coprendoli con altre parti della stessa immagine. L'origine può fare parte dello stesso livello oppure di un altro livello della stessa immagine, di un'unione immagini o di un livello di un'altra immagine.

Per utilizzare lo strumento Clonazione:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti scegliere lo strumento **Pennello Clonazione**.
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la punta del pennello, la dimensione, l'opacità e altre opzioni. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305.
3. Selezionare la casella di controllo **Modalità allineamento** per fare in modo che lo strumento Clonazione dipinga a partire dal punto dell'area di origine rispetto al primo punto selezionato nell'immagine di destinazione ogni volta che la pittura viene interrotta e ripresa. È possibile continuare a fare clic e a trascinare il cursore sopra un'area di destinazione per riempire l'immagine di origine.

   Deselezionare la casella di controllo per fare in modo che ogni pennellata copi gli stessi dati.
4. Selezionare la casella di controllo **Campione unito** per clonare i dati da tutti i livelli uniti. Deselezionare la casella di controllo per clonare solo i dati del livello corrente.
5. Nell'immagine di origine, fare clic con il pulsante destro del mouse oppure premere **Maiusc** e fare clic sul punto centrale dell'area di origine.
6. Fare clic sull'immagine da modificare e trascinare il cursore per dipingere l'area clonata.

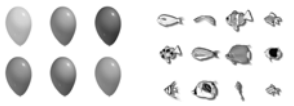
Che cosa fare se lo strumento Clonazione non produce alcun effetto

Se in seguito all'applicazione dello strumento Clonazione non è visibile alcun effetto, assicurarsi che l'area di origine selezionata contenga dati. Se nel livello selezionato non sono presenti dati nel punto di origine, ma questi sono invece contenuti in un altro livello, si può avere l'impressione che sia stata selezionata un'area di origine.

Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello raster prima di definire l'area di origine. Inoltre, assicurarsi che il livello non contenga una selezione oppure, in caso contrario, selezionarla con il pulsante destro del mouse.

Dipingere utilizzando lo strumento Ornamento

Due esempi di ornamenti



Utilizzare lo strumento Ornamento per dipingere utilizzando una raccolta di oggetti già pronti. È possibile inserire farfalle e coccinelle nella fotografia di un picnic, riempire un acquario di pesci o incorniciare un'immagine con l'agrifoglio. Utilizzare gli ornamenti disponibili in Paint Shop Pro oppure crearne di personalizzati.

Gli ornamenti sono salvati in file .PspTube. Ciascun file di ornamento è composto da una serie di immagini disposte in righe e colonne note come celle. Gli ornamenti possono essere composti da un numero qualsiasi di celle. Quando si dipinge utilizzano lo strumento Ornamento, nell'immagine viene inserita una serie di singoli ornamenti. Numerosi ornamenti creano immagini distinte (ad esempio i segnali stradali), mentre altre creano l'effetto di un'immagine continua (ad esempio la carta crespata).

Nota
Per utilizzare gli ornamenti di Paint Shop Pro versione 9 con Paint Shop Pro versione 7, salvare gli ornamenti della versione 9 con l'estensione .PspTube nella directory degli ornamenti della versione 7, quindi rinominare il file con l'estensione .TUB.

Solo raster

Lo strumento Ornamento può essere utilizzato solo per dipingere oggetti raster nei livelli raster. Non è possibile utilizzare questo strumento nei livelli vettoriali.

Per semplificare la modifica degli ornamenti si consiglia di dipingerli su livelli distinti.

Per dipingere utilizzando lo strumento Ornamento:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti scegliere **Ornamento**.
2. Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sulla casella di riepilogo Ornamento e selezionare l'ornamento desiderato.

   Nota: l'anteprima della maggior parte degli ornamenti mostra solo una delle immagini disponibili per ciascun ornamento. Per visualizzare tutte le immagini, applicare lo strumento Ornamento all'immagine oppure aprire il file .PspTube tramite il visualizzatore.
3. Se necessario, regolare le seguenti opzioni:

   Scala La percentuale (da 10 a 250%) di riduzione o ingrandimento delle singole immagini di un ornamento e di ridimensionamento del passo.

   Passo La distanza in pixel (da 1 a 500) tra i centri delle immagini dell'ornamento.

   Modalità posizionamento Il tipo di distribuzione delle immagini: **Continuo** per distribuire le immagini uniformemente in base alla dimensione del passo oppure **Casuale** per distribuire le immagini in base a distanze casuali comprese tra 1 pixel e la dimensione del passo.

Modifica dei valori predefiniti degli ornamenti

Per modificare i valori predefiniti di un ornamento, comprese la modalità di posizionamento, la dimensione del passo e la modalità di selezione, fare clic su Impostazioni predefinite nella tavolozza Opzioni strumenti. Inoltre, è possibile modificare il numero di celle che compongono l'ornamento.

Una volta modificati i valori, selezionare la casella di controllo **Salva come impostazioni predefinite dell'ornamento** e fare clic su **OK**.

Modalità selezione Modalità di selezione delle immagini contenute nelle celle dell'ornamento da applicare all'immagine: **Casuale** seleziona le immagini in ordine casuale; **Incrementale** seleziona le immagini una per una dall'angolo superiore sinistro all'angolo inferiore destro; **Angolare** seleziona le immagini in base alla direzione di trascinamento del cursore durante le operazioni di pittura; **Pressione** seleziona le immagini in base alla pressione applicata sulla tavoletta a pressione; **Velocità** seleziona le immagini in base alla velocità di trascinamento del cursore durante le operazioni di pittura.

4 Per inserire un'immagine dell'ornamento fare clic una volta sull'immagine. Per inserire più immagini trascinare il cursore all'interno dell'immagine.

Creazione di ornamenti

Per creare ornamenti personalizzati, creare una griglia di celle e quindi riempire ogni cella con un'immagine. Le celle possono essere di qualunque grandezza ma gli ornamenti delle celle più grandi richiedono una quantità maggiore di memoria.

Per creare un ornamento:

1 Selezionare **Visualizza > Modifica proprietà griglie, guide e blocco**, fare clic sulla scheda **Griglia**, impostare le griglie orizzontali e verticali, quindi fare clic su **OK**.

Le posizioni della griglia sono determinate dalla larghezza e dall'altezza delle celle espresse in pixel. Le immagini non possono essere più grandi delle celle che le ospitano.

2 Selezionare **File > Nuova** per aprire la finestra di dialogo Nuova immagine.

3 Impostare le opzioni seguenti:

Dimensioni dell'immagine Per la larghezza e l'altezza specificare valori (in pixel) che siano multipli della spaziatura della griglia orizzontale e verticale. La larghezza e l'altezza dell'immagine determinano il numero totale di celle nell'immagine. Ad esempio, se la spaziatura della griglia è 100 pixel, specificare una larghezza di 400 e un'altezza di 300 pixel per ottenere 12 celle (quattro celle orizzontali e tre verticali).

Caratteristiche dell'immagine Scegliere **Sfondo raster** come tipo di livello e selezionare la casella di controllo **Trasparente**.

4 Scegliere **OK**.

Profondità del colore e livelli

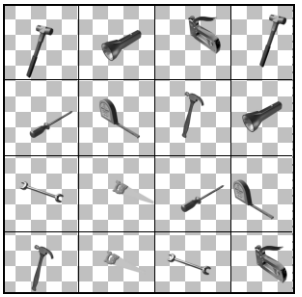
Questo strumento funziona solo con immagini a 16,8 milioni di colori o in scala di grigi su livelli raster. Per convertire un livello vettoriale in raster selezionare **Livelli > Converti in livello raster**. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Dipingere utilizzando un'immagine

Per utilizzare un'immagine intera come pennello, esportare l'immagine come ornamento. Utilizzare un griglia formata da una sola cella. È necessario che l'immagine contenga un livello raster che non sia il livello di sfondo; per trasformare il livello di sfondo in livello normale, selezionare **Livelli > Innalza a livello**.

Selezionare lo strumento Ornamento e scegliere l'ornamento personalizzato.

Riempimento delle celle di un ornamento



5 Se la griglia non è visibile, scegliere **Visualizza > Griglia**.

6 Creare un'immagine in ogni quadrato della griglia. I quadrati corrispondono alle celle dell'ornamento.

Nota: per modificare le dimensioni delle celle, modificare le dimensioni della griglia e quindi utilizzare il comando Dimensioni tela per modificare le dimensioni della tela.

7 Selezionare **File > Esporta > Come ornamento** per aprire la finestra di dialogo Esporta come ornamento.

8 Impostare le opzioni seguenti:

Disposizione delle celle Specificare il numero delle celle orizzontali e verticali.

Opzioni di posizionamento Selezionare le opzioni predefinite per questo ornamento. È possibile modificare queste opzioni quando si applica l'ornamento. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 314.

Nome ornamento Specificare il nome del file dell'ornamento. L'estensione .PspTube viene aggiunta automaticamente al nome del file.

Nota: in base alle impostazioni predefinite, i file degli ornamenti sono memorizzati nella cartella Ornamenti all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

9 Scegliere **OK**. L'ornamento viene salvato.

10 Chiudere il file dell'immagine. Per modificarlo in futuro, salvarlo nel formato .PspImage oppure in un altro formato di file.

Scaricamento di ornamenti dal Web

Vi sono numerosi siti Web che offrono ornamenti gratuiti. Aprire il sito Jasc.come e fare clic su Free Downloads oppure ricercare "free picture tubes" (ornamenti gratuiti) sul Web.

Sostituzione dei colori

Utilizzare lo strumento Sostituzione colore per sostituire un colore di una selezione o di un livello con un altro colore. È possibile applicare pennellate per sostituire solo i pixel toccati dalla pennellata oppure sostituire tutti i pixel di un determinato colore presenti in una selezione o in un livello. È possibile impostare il valore di tolleranza in modo che lo strumento Sostituzione colore cambi i colori simili ma non identici.

Applicazione dello strumento solo alle aree desiderate

Per applicare questo pennello a un'area specifica, creare una selezione nell'immagine.

L'applicazione dello strumento Sostituzione colore non produce alcun effetto

Assicurarsi di avere selezionato un colore di primo piano o di sfondo presente nell'immagine. Se non vi sono pixel corrispondenti, i colori dei pixel non verranno sostituiti.

Per selezionare un colore di primo piano o di sfondo direttamente dall'immagine, vedere "Selezione di colori da un'immagine o dal desktop" a pagina 263.

Per utilizzare lo strumento Sostituzione colore:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, scegliere **Sostituzione colore** (lo strumento potrebbe essere nascosto dallo strumento Contagocce).
2. Scegliere il colore da sostituire come colore di primo piano o di sfondo. Vedere "Selezione dei colori" a pagina 259 o "Selezione di colori da un'immagine o dal desktop" a pagina 263.
3. Scegliere il colore che si intende sostituire come altro colore (primo piano o sfondo).
4. Per sostituire i colori utilizzando le pennellate (anziché tutti i colori presenti nel livello), selezionare la punta, le dimensioni, l'opacità e le altre opzioni desiderate nella tavolozza Opzioni strumenti. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305.
5. Nella casella di modifica **Tolleranza** specificare il valore che determinerà il grado di corrispondenza tra i pixel selezionati e il primo pixel selezionato. L'intervallo di valori possibili è compreso tra 0 e 200. Specificando un valore basso verranno sostituiti solo i pixel di colore molto simile. Impostando un valore alto aumenta il numero di pixel sostituiti.
6. Posizionare il cursore sopra l'area della selezione o del livello che contiene il colore da sostituire ed effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Fare doppio clic per sostituire tutte le ricorrenze di un colore.
   - Trascinare il cursore all'interno dell'immagine per eseguire la sostituzione utilizzando le pennellate.

   Per eseguire entrambe le operazioni, utilizzare il pulsante sinistro del mouse per sostituire il colore di sfondo con il colore di primo piano e utilizzare il pulsante destro del mouse per sostituire il colore di primo piano con il colore di sfondo.

Ritocco di un'immagine

Prima e dopo l'applicazione del pennello Rilievo

Prima e dopo l'applicazione del pennello Indebolisci

Prima e dopo l'applicazione del pennello Sbavatura

Prima e dopo l'applicazione del pennello Attenua

È possibile ritoccare le immagini utilizzando gli strumenti di ritocco di Paint Shop Pro, che consentono di modificare le immagini mediante le pennellate. Alcuni strumenti di ritocco simulano effetti fotografici mentre altri cambiano i pixel in base ai valori di luminanza, saturazione, tonalità o ai valori cromatici. Alcuni pennelli di ritocco creano effetti simili ai comandi di correzione del colore. La tabella seguente descrive i pennelli di ritocco:

Pennello	Effetto
Indebolisci	Schiarisce e fa emergere i dettagli delle aree in ombra. Questo strumento simula la tecnica della camera oscura tradizionale che trattiene parte della luce durante la stampa delle fotografie in modo da produrre aree più chiare. Questo strumento funziona in modo opposto allo strumento Rafforza
Rafforza	Scurisce le aree troppo chiare dell'immagine.
Sbavatura	Diffonde il colore e i dettagli dell'immagine dal punto iniziale e assorbe nuovi colori e dettagli durante lo spostamento; l'effetto ottenuto è simile alla pittura a macchie.
Push	Diffonde il colore e i dettagli dell'immagine dal punto iniziale ma non assorbe nuovi colori e dettagli durante lo spostamento.
Attenua	Spiana i bordi e riduce il contrasto.
Metti a fuoco	Evidenzia i bordi e accentua il contrasto.
Rilievo	Fa apparire gli oggetti in primo piano in rilievo rispetto allo sfondo sopprimendo il colore e marcando i contorni in nero.
Schiarisci/scurisci	Schiarire un'immagine equivale ad aumentarne la luminosità, scurirla significa invece ridurne la luminosità (specificare se applicare l'effetto al valore RGB o di luminanza dei pixel).
Aumenta/riduci saturazione	Aumenta o riduce la saturazione (influisce sul valore HSL dei pixel).
Aumenta/riduci tonalità	Aumenta o riduce la tonalità (influisce sul valore HSL dei pixel).

Pennello	Effetto
Trasforma in destinazione	Cambia i pixel in base a una caratteristica del colore di primo piano corrente (specificato nella tavolozza Materiali): colore, tonalità, saturazione o luminanza. Scegliendo il colore come destinazione, il colore di primo piano viene applicato senza alcun effetto sulla luminanza. Se si sceglie la tonalità, la saturazione o la luminanza come destinazione, viene applicata la tonalità, la saturazione o la luminanza del colore di primo piano senza modificare gli altri valori.

Per utilizzare un pennello di ritocco:

Applicare il pennello solo sulle aree desiderate

Per applicare gli effetti di questo pennello a un'area specifica, creare una selezione nell'immagine.

1 Nella barra degli strumenti Strumenti, scegliere il pennello di ritocco desiderato: Indebolisci, Rafforza, Sbavatura, Push, Attenua, Metti a fuoco, Rilievo, Schiarisci/scurisci, Saturazione, Tonalità o Trasforma in destinazione.

2 Nella tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la punta del pennello, la dimensione, l'opacità e altre opzioni. Vedere "se si condivide un'impostazione predefinita di un pennello personalizzato (cioè un pennello creato da una selezione) è necessario selezionare sia il file .PspBrush, sia il file Jasc PSP Script associato." a pagina 305.

Utilizzo dei pulsanti del mouse

Quando si utilizzano gli strumenti di ritocco è possibile utilizzare il pulsante sinistro del mouse per ritoccare un'immagine e applicare l'effetto di ritocco opposto con il pulsante destro del mouse.

3 A seconda dello strumento utilizzato selezionare una delle seguenti opzioni:

Scambia pulsanti del mouse Selezionare questa casella di controllo per scambiare le funzioni dei pulsanti sinistro (su) e destro (giù) del mouse.

Campione unito (Sbavatura, Push, Indebolisci, Rafforza, Rilievo) Selezionare questa casella di controllo per ritoccare i dati di tutti i livelli uniti. Deselezionare questa casella di controllo per ritoccare solo i dati del livello corrente.

Modalità (Schiarisci/scurisci) Consente di specificare se schiarire o scurire i valori RGB o di luminanza.

Modalità (Trasforma in destinazione) Consente di selezionare la caratteristica del colore di primo piano da trasformare in destinazione: Colore (valore RGB; la luminanza non viene modificata), Tonalità, Luminanza o Saturazione.

Limite Selezionare quale opzione si desidera limitare per gli strumenti Indebolisci e Rafforza: Nessuno, Ombre, Mezzitoni o Alte luci.

4 Trascinare il cursore nell'immagine per applicare il pennello. Se il pennello ha due funzioni (ad esempio Aumenta/riduci tonalità), trascinare il puntatore tenendo premuto il pulsante sinistro o destro del mouse per applicare rispettivamente la prima o la seconda funzione.

CAPITOLO 12

Strumenti Tecniche di disegno

I nuovi strumenti Tecniche di disegno, usati insieme alla nuova tavolozza Mixer, consentono di creare immagini digitali che riproducono in modo fedele i supporti, i pigmenti, i colori e gli strumenti dell'artista tipici del mondo reale. Il pennello a olio consente di creare pennellate di colore realistiche, mentre gli strumenti Gessetto, Pastello, Matita colorata e Indicatore vengono utilizzati per eseguire lavori con pigmentazione a secco.

Sommario

Livello tecniche di disegno 322
Utilizzo della tavolozza Mixer 324
Utilizzo dei pennelli tecniche di disegno 330
Utilizzo del pennello a olio 333
Utilizzo dello strumento Gessetto 336
Utilizzo dello strumento Pastello 337
Utilizzo dello strumento Carboncino 338
Utilizzo dello strumento Matita colorata 339
Utilizzo dello strumento Indicatore 340
Utilizzo dello strumento Coltello tavolozza 341
Utilizzo dello strumento Deformazione 343
Utilizzo dello strumento Gomma disegno 344

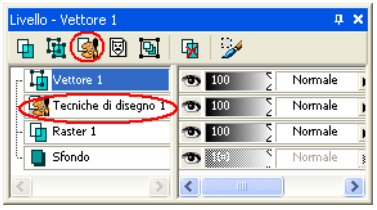
Livello tecniche di disegno

I Livello tecniche di disegno vengono creati automaticamente quando si comincia a utilizzare uno degli strumenti Tecniche di disegno. Da questo punto di vista, la funzionalità di creazione dei livelli è simile agli strumenti vettoriali.

È inoltre possibile creare un nuovo livello tecniche di disegno in uno dei seguenti modi:

- Selezionare Livelli > Nuovo livello tecniche di disegno, oppure
- Fare clic sul pulsante Nuovo livello tecniche di disegno sulla tavolozza Livello, oppure
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare Nuovo livello tecniche di disegno dal menu di scelta rapida.

Nella tavolozza Livelli, i Livello tecniche di disegno hanno il seguente aspetto:



I Livello tecniche di disegno possono essere convertiti in livelli raster, ma non in livelli vettoriali.

Livello tecniche di disegno a secco e Livello tecniche di disegno a fresco

Le pennellate di colore applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza sono, per impostazione predefinita, a fresco relativamente al modo in cui le pennellate interagiscono con le altre pennellate deformandosi o mescolandosi insieme. È possibile tuttavia scegliere di trasformare di nuovo in livello a secco il livello tecniche di disegno in qualsiasi momento. In alternativa, è possibile scegliere di trasformare nuovamente un livello tecniche di disegno a secco in un livello tecniche di disegno a fresco:

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livelli e selezionare Livello tecniche di disegno a secco dal menu di scelta rapida, per trasformare in pennellate a secco le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza.

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livelli e selezionare Livello tecniche di disegno a fresco dal menu di scelta rapida, per trasformare nuovamente le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza in pennellate a fresco.

  Nota: nella tavolozza Cronologia è possibile annullare sia il comando Livello tecniche di disegno a secco che il comando Livello tecniche di disegno a fresco in modo selettivo.

Creazione di nuove immagini con un Livello tecniche di disegno

Quando si crea una nuova immagine mediante la finestra di dialogo Nuova immagine, è possibile inserire un livello tecniche di disegno. Per aumentare il realismo, sono disponibili ulteriori opzioni:

- Impostazione della trama della tela su cui applicare la pigmentazione Tecniche di disegno.
- Applicazione di un colore di riempimento alla trama.

Modifica delle proprietà di livello tecniche di disegno

Dopo aver creato una nuova immagine, è possibile modificare la trama e/o il colore di riempimento procedendo come segue:

1. Per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello, fare doppio clic sul livello Tecniche di disegno nella tavolozza Livelli oppure evidenziare il livello e selezionare **Livelli > Proprietà**.
2. Selezionare la scheda **Trama della tela.**
3. Modificare l'impostazione della trama e/o del colore di riempimento.

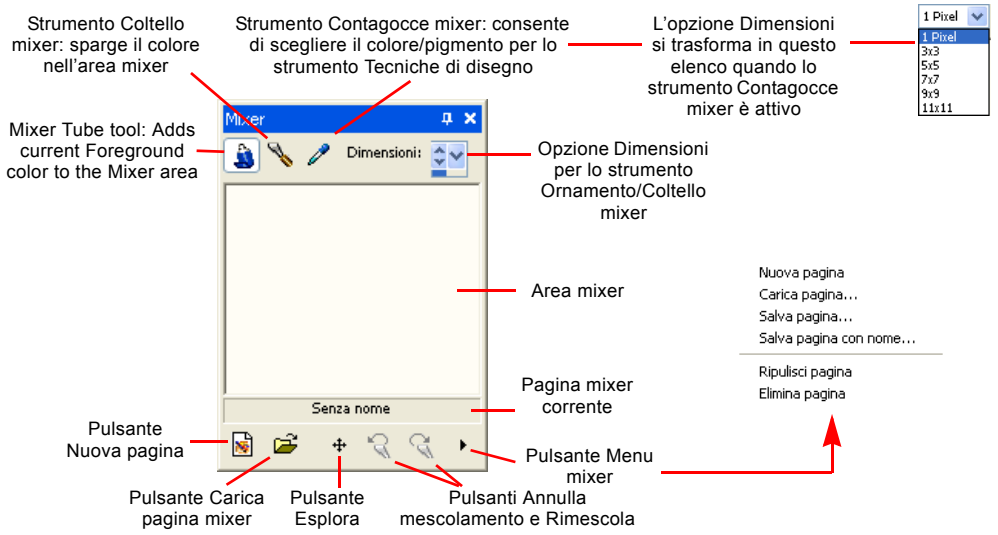
   Nota: le nuove trame applicate dopo l'applicazione delle pennellate dello strumento Tecniche di disegno non influenzeranno le pennellate preesistenti ma soltanto le pennellate applicate alla nuova trama della tela.

Utilizzo della tavolozza Mixer

La tavolozza Mixer consente di miscelare qualsiasi colore in un singolo campione di pittura in modo simile alla tavolozza dell'artista tradizionale. Con questa tavolozza esterna alla tela, è possibile mescolare e sperimentare i colori come su una tavolozza vera e quindi utilizzare i pennelli tecniche di disegno per dare pennellate realistiche che simulino i risultati espressivi e decorativi che si ottengono con supporti di pigmentazione reali quali pittura, pastello, matita e gessetto.

Informazioni di base sulla tavolozza

Questa illustrazione identifica gli elementi della tavolozza Mixer.



Dipingere con i materiali della tavolozza Mixer

Di seguito sono riportate le principali istruzioni per dipingere con gli strumenti Tecniche di disegno e con la tavolozza Mixer:

1 Nella tavolozza Materiali, impostare la proprietà Primo piano/pennellata su Colore (la tavolozza Mixer funziona solo con il colore pieno in Primo piano/pennellata corrente, senza gradienti, motivi o trame) e quindi utilizzare la scheda Cornice, Arcobaleno o Campione della tavolozza Materiali per selezionare

il colore con cui cominciare a lavorare.

Nota: quando è attivo uno strumento Tecniche di disegno, i pulsanti di modalità sotto le caselle delle proprietà Primo piano/pennellata e Sfondo/Riempimento saranno inattive.

Nota: nella tavolozza Mixer, selezionare lo strumento **Ornamento mixer** .

2 Nell'Area mixer, stendere le pennellate trascinando il cursore. La larghezza della pennellata è determinata dall'impostazione Dimensioni per lo strumento Ornamento.

3 Facoltativamente è possibile impostare un altro colore di Primo piano/pennellata nella tavolozza Materiali come già fatto al passo 1 e utilizzare di nuovo le pennellate nell'Area mixer. Continuare finché lo si desidera. Utilizzare l'Area mixer come una tavolozza reale. Utilizzare il pulsante **Annulla mescolamento** per annullare un'azione con Ornamento mixer (o un Coltello mixer); utilizzare il pulsante **Rimescola** per ripristinare l'azione annullata. È quindi possibile salvare l'Area mixer come pagina secondo la descrizione riportata più avanti.

4 Se si dispone di più colori applicati all'Area mixer, le pennellate passate sopra un altro colore si mescoleranno con i colori proprio come su una vera tavolozza. A questo punto sarà possibile utilizzare anche lo strumento **Coltello mixer** per deformare insieme i colori dell'Area mixer. Utilizzare il pulsante **Annulla mescolamento** per annullare un'azione con Coltello mixer (o Ornamento mixer); utilizzare il pulsante **Rimescola** per ripristinare l'azione annullata. Utilizzare l'impostazione Dimensioni per determinare la larghezza della pennellata per lo strumento Ornamento e lo strumento Coltello: l'impostazione della dimensione di ciascuno strumento può essere esclusiva.

Nota: lo strumento Coltello mixer e lo strumento Ornamento mixer hanno funzionalità opposte durante il trascinamento effettuato premendo il pulsante destro del mouse. Quando si utilizza lo strumento Ornamento, trascinare con il pulsante sinistro del mouse per applicare la pittura e con il destro per mescolarla. Quando si utilizza lo strumento Coltello, trascinare con il pulsante sinistro del mouse per mescolare la pittura e con il destro per applicarla.

5 Quando si è pronti per cominciare a pitturare, selezionare lo strumento **Contagocce mixer** e quindi fare clic sul colore desiderato nell'Area mixer. Trascinando il cursore, l'Area mixer esegue l'aggiornamento della proprietà Primo piano/pennellata della tavolozza Materiali in congiunzione alla posizione corrente di campionamento. Fare attenzione a quanto segue:

   - Per gli strumenti Pennello a olio e Coltello tavolozza, la dimensione del cursore dello strumento Contagocce della tavolozza Mixer viene determinato dall'impostazione Dimensioni nella tavolozza Opzioni strumenti.
   - Per tutti gli altri strumenti Tecniche di disegno (Gessetto, Matita colorata, Indicatore, e così via), l'area di campionamento viene determinata dall'impostazione della casella di riepilogo Dimensione della tavolozza Mixer. La casella di riepilogo diventa attiva quando si utilizza uno strumento Tecniche di disegno diverso dal Pennello a olio o dal Coltello tavolozza.

6 Nel gruppo di strumenti Tecniche di disegno sulla barra degli strumenti Strumenti, selezionare il pennello tecniche di disegno desiderato. Per impostazione predefinita il pennello a olio e il coltello tavolozza tracciano pennellate di pittura a fresco mentre gli altri strumenti tracciano pennellate di pittura a secco. Per maggiori dettagli su ciascuno strumento Tecniche di disegno, vedere Utilizzo dei pennelli tecniche di disegno.

   Nota: quando si utilizza il pennello a olio o il coltello tavolozza, è possibile trasformare in livello "a secco" il livello tecniche di disegno oppure trasformarlo nuovamente in livello "a fresco" selezionando **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco** o **Livello tecniche di disegno a fresco**. Per maggiori dettagli vedere le sezioni Livello tecniche di disegno a secco e Livello tecniche di disegno a fresco più avanti.

7 Posizionare il cursore del pennello tecniche di disegno nell'area dell'immagine e cominciare a stendere pennellate di pittura. Le pennellate verranno applicate su un livello tecniche di disegno. Se questo tipo di livello non è il livello attivo, ne verrà creato automaticamente uno quando si comincia ad utilizzare lo strumento Tecniche di disegno.

8 Per avere a disposizione più pittura o per selezionare un altro colore, utilizzare lo strumento Contagocce della tavolozza Mixer per selezionare il colore desiderato nell'Area mixer. A questo punto, tornare alla tela dell'immagine e dipingere.

9 Per pulire la punta del pennello, fare clic sul pulsante **Elimina**

nella tavolozza Opzioni strumenti o selezionare la casella di controllo **Pulizia automatica del pennello**

per utilizzare una punta di pennello pulita per ogni pennellata.

10 Sperimentare le impostazioni della tavolozza Opzioni strumenti per regolare le operazioni eseguibili con il pennello.

Livello tecniche di disegno a secco e Livello tecniche di disegno a fresco

Le pennellate di colore applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza sono, per impostazione predefinita, a fresco relativamente al modo in cui le pennellate interagiscono con le altre pennellate deformandosi o mescolandosi insieme. È possibile tuttavia scegliere di trasformare di nuovo in livello a secco il livello tecniche di disegno in qualsiasi momento. In alternativa, è possibile scegliere di trasformare nuovamente un livello tecniche di disegno a secco in un livello tecniche di disegno a fresco:

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livelli e selezionare Livello tecniche di disegno a secco dal menu di scelta rapida, per trasformare in pennellate a secco le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza.
- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare Livello tecniche di disegno a fresco dal menu di scelta rapida, per trasformare nuovamente le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza in pennellate a fresco.

  Nota: nella tavolozza Cronologia è possibile annullare sia il comando Livello tecniche di disegno a secco che il comando Livello tecniche di disegno a fresco in modo selettivo.

Esplorazione dell'Area mixer

Utilizzare il pulsante **Esplora** per spostare la pagina dell'Area mixer:

1 Posizionare il cursore su questo pulsante e quindi tenere premuto il pulsante sinistro del mouse. Verrà visualizzata una versione ridotta dell'intera pagina Mixer a 500 x 500 pixel mentre un riquadro di contorno nero riflette la visualizzazione corrente nell'Area mixer.

2 Trascinare il mouse per visualizzare le parti nascoste della pagina. Rilasciare il pulsante del mouse quando la porzione di pagina desiderata è inquadrata nel riquadro di contorno.

Questa funzione opera in modo simile alla tavolozza Panoramica.

Svuotamento dell'Area mixer

Per svuotare l'Area mixer ovvero per eliminare la pagina, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Ripulisci pagina** dal pulsante di accesso al menu della tavolozza Mixer nella parte inferiore destra della tavolozza, oppure
- Fare clic sul pulsante **Nuova pagina** e selezionare **No** quando viene richiesto se salvare la pagina corrente.

Salvataggio delle pagine dell'Area mixer

Per salvare l'Area mixer corrente come pagina, selezionare **Salva pagina** o **Salva pagina con nome** dal pulsante di accesso al menu della tavolozza Mixer, quindi inserire il nome della pagina.

Caricamento delle pagine dell'Area Mixer

Per caricare una pagina dell'Area mixer salvata precedentemente, fare clic sul pulsante **Carica pagina mixer**, oppure selezionare **Carica pagina** dal pulsante di accesso al menu della tavolozza Mixer. Individuare il percorso della pagina per selezionarla.

Informazioni sui pulsanti Annulla mescolamento e Rimescola

I pulsanti **Annulla mescolamento** e **Rimescola** della tavolozza Mixer consentono di annullare le azioni Ornamento mixer e Coltello mixer. Prestare attenzioni alle seguenti caratteristiche di tali pulsanti:

- Annulla mescolamento consente di annullare le 20 azioni più recenti di Ornamento mixer e di Coltello mixer.
- Le seguenti operazioni sulla pagina elimineranno la cronologia corrente: Nuova pagina, Carica Pagina, Ripulisci pagina e Elimina pagina.
- La funzionalità Annulla mescolamento/Rimescola si limita alla sessione corrente di Paint Shop Pro; se si chiude l'applicazione, la si avvia di nuovo e si apre la stessa immagine; i pulsanti Annulla mescolamento/Rimescola vengono azzerati.

- Chiudere e riaprire la tavolozza Mixer non azzererà gli stati Annulla mescolamento/Rimescola.
- Non è possibile annullare/ripristinare le azioni Ornamento mixer e Coltello mixer selezionando **Modifica > Annulla azione/Ripristina** né facendo clic sui pulsanti Annulla e Ripristina della barra degli strumenti standard, né premendo **Ctrl + Z** o **Ctrl + Alt + Z**.

Creazione di una pagina Mixer personalizzata

Le pagine mixer su cui si lavora e che si salva dalla tavolozza Mixer sono pagine a 500 x 500 pixel. È tuttavia possibile creare pagine mixer personalizzate più grandi come spiegato più avanti. Si noti che le pagine mixer non possono essere più piccole di 500 x 500 pixel.

1. Per creare una nuova immagine fare clic sul pulsante **Nuova** sulla barra degli strumenti standard oppure selezionare **File > Nuova**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuova immagine.
2. Nella sezione Dimensioni dell'immagine, inserire le dimensioni desiderate per la pagina Mixer. Ricordare che Larghezza e Altezza devono essere di almeno 500 pixel.
3. Nella sezione Caratteristiche dell'immagine:
   - Selezionare l'opzione Sfondo tecniche di disegno.
   - Scegliere una trama dall'elenco a discesa Trama. La trama funge da superficie su cui vengono applicati i pigmenti Tecniche di disegno.
4. Selezionare la casella di controllo **Abilita col. riemp.** se si desidera riempire la pagina mixer con un colore. È necessario tenere presente, tuttavia, che non è possibile eseguire il campionamento di questo colore e che gli strumenti Tecniche di disegno non influenzeranno il colore.
5. Se è stata selezionata l'opzione Abilita colore di riempimento, fare clic sulla casella Colore e scegliere un colore di riempimento.
6. Scegliere **OK** per creare la nuova immagine.
7. *Operazione facoltativa: a questo punto è possibile applicare all'immagine la pigmentazione Tecniche di disegno.
8. Fare clic sul pulsante **Salva** sulla barra degli strumenti standard oppure selezionare **File > Salva**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome.
9. Individuare la directory corrente da cui leggere le pagine mixer, che è impostata nella finestra di dialogo Percorsi file.
   La directory dovrebbe essere:

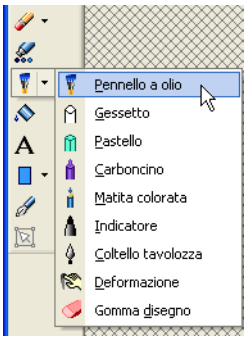
- ...Risorse del computer\File di PSP\Pagine mixer, oppure
- ...Programmi\Jasc Software Inc\Paint Shop Pro 9\Pagine mixer

10 Salvare la nuova immagine nel formato di file .PspImage.

Quando si sceglie di caricare un'altra pagina mixer, diverrà disponibile la pagina personalizzata.

Utilizzo dei pennelli tecniche di disegno

I pennelli e gli strumenti tecniche di disegno nella barra degli strumenti Strumenti sono mostrati di seguito:



Utilizzare questi strumenti quando si lavora con i Livello tecniche di disegno. Come qualsiasi altro strumento, gli strumenti Tecniche di disegno sono dotati delle proprie impostazioni nella tavolozza Opzioni strumenti. Queste impostazioni permettono di regolare le operazioni che è possibile eseguire sull'immagine.

Lo scopo di tali strumenti consiste nel simulare risultati espressivi e decorativi ottenuti durante il lavoro con supporti di pigmentazione reali quali pittura, gessetto, pastello e matita. Gli strumenti non si rivolgono solo ai grafici creativi ma anche a utenti interessati al lavoro fotografico e in cerca di metodi per ritoccare le proprie immagini.

> **Nota:** gli strumenti Tecniche di disegno supportano le impostazioni predefinite, ma non le punte personalizzate come il pennello e altri strumenti raster.

Strumenti tecniche di disegno con pigmentazione a fresco

Gli strumenti Pennello a olio e Indicatore simulano la pittura con un supporto di pigmentazione a fresco. Il Pennello a olio inoltre simula la pittura a fresco nel fatto che la pittura si esaurisce durante la pennellata. Per "ottenere più pittura", rilasciare semplicemente il pulsante del mouse, poi tenerlo premuto di nuovo ed eseguire altre pennellate. È possibile ottenere più pittura anche dall'Area mixer della tavolozza Mixer.

Si noti che il pennello a olio e il coltello della tavolozza sono gli unici strumenti Tecniche di disegno in grado di produrre pennellate con più colori sulla punta del pennello. Viene simulato l'utilizzo di una tavolozza vera che contiene più pigmentazioni. Inoltre, quando è attivo lo strumento Pennello a olio o lo strumento Coltello tavolozza, è possibile trasformare le pennellate a fresco in pennellate a secco selezionando **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco**; analogamente è possibile trasformare le pennellate a secco in pennellate a fresco selezionando **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco.** Questi comandi sono disponibili anche dal menu di scelta rapida della tavolozza Livello.

Nota
Nella tavolozza Cronologia è possibile annullare sia il comando Livello tecniche di disegno a secco che il comando Livello tecniche di disegno a fresco in modo selettivo.

Strumenti tecniche di disegno con pigmentazione a fresco

Gli strumenti Gessetto, Pastello, Carboncino e Matita colorata simulano immagini create con supporti di pigmentazione a secco. Diversamente dal pennello ad olio e da quello acrilico, questi strumenti a secco non esauriscono il relativo supporto di pigmentazione. Inoltre, la pigmentazione applicata con questi colori occupa meno volume di quella applicata con il pennello a olio e il pennello acrilico.

Strumenti Coltello tavolozza, Deformazione e Gomma disegno

Il coltello tavolozza può essere utilizzato per deformare i pigmenti tecniche di disegno con uno strumento rigido, simile a un coltello o per applicare la pigmentazione.

Lo strumento deformazione ha lo scopo di deformare la pigmentazione come se si utilizzasse un dito o un panno.

Lo strumento Gomma disegno viene utilizzato per cancellare la pigmentazione dal livello tecniche di disegno. Quando si utilizza la Gomma disegno su aeree coperte da più pennellate di pittura (come quelle applicate dal Pennello a olio e dal pennello acrilico), sarà necessario passare più volte lo strumento Gomma disegno per cancellare l'area. Al contrario, utilizzando questo strumento sulle pennellate applicate con gli strumenti Gessetto o Matita colorata i risultati saranno più rapidi.

Per maggiori dettagli su ciascuno strumento, fare clic sul seguente collegamento associato.

Regolazione della dimensione del Pennello mediante la tastiera

Quando si utilizza uno strumento Tecniche di disegno come un pennello per pittura raster (fatta eccezione per il Pennello distorsione), il pennello Clonazione, lo strumento Sostituzione colore o la Gomma e la Gomma sfondo, è possibile regolare rapidamente la dimensione del pennello senza staccare il cursore dall'immagine e senza portarlo nella tavolozza Opzioni strumenti. Per regolare la dimensione del pennello tramite la tastiera:

- Premere **Alt + X** per ridurre la dimensione del pennello di un pixel.
- Premere **Alt + C** per aumentare la dimensione del pennello di un pixel.
- Tenere premuto **Alt** e **Maiusc** e quindi premere **X** per ridurre la dimensione del pennello di 20 pixel.
- Tenere premuto **Alt** e **Maiusc** e quindi premere **C** per aumentare la dimensione del pennello di 20 pixel.
- Tenere premuto il tasto **Alt** e trascinare il pulsante sinistro del mouse in su o in giù per cambiare rapidamente la dimensione del pennello; per trascinare, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e quindi spostare il mouse.
- Tenere premuti i tasti **Alt** e **Maiusc** e trascinare il pulsante sinistro del mouse; la dimensione verrà impostata al valore più basso (3 pixel per gli strumenti Tecniche di disegno e 1 pixel per gli strumenti di pittura raster) e quindi trascinare per aumentare da lì.

Informazioni sulla casella di controllo Traccia

Una particolare impostazione Opzioni strumenti da tener presente è la casella di controllo Traccia. Quando è selezionata questa casella di controllo, lo strumento Tecniche di disegno seleziona la pigmentazione/colore della pittura eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro del pennello, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Questa funzione consente, ad esempio, di utilizzare gli strumenti Tecniche di disegno per tracciare una foto che si trova sul livello di sfondo, utilizzando i colori della foto come fonte della pigmentazione. Utilizzando questa funzione in modo attento e preciso è possibile creare un effetto impressionistico simile a quanto si ottiene con alcuni effetti propri di Paint Shop Pro e perfino con alcuni plug-in di terze parti come Virtual Painter.

Si noti che quando si traccia su elementi come un occhio o altre piccole forme, si ottengono migliori risultati se si imposta il livello di zoom e la dimensione del pennello in modo appropriato nella tavolozza Opzioni strumenti.

Utilizzo del pennello a olio

I colori a olio presentano un supporto denso che miscela il colore utilizzando un supporto spesso anziché una funzione di sovrapposizione. Il Pennello a olio potenzialmente può essere caricato con più colori attraverso la punta. Mescolare con l'olio già sulla tela dà luogo a macchie e a miscelatura. La lucentezza è importante tanto quanto l'esistenza di una trama proveniente dalla massa del supporto sulla tela che interagisce con le setole del pennello e con la trama della tela.

Sono disponibili numerose opzioni per la gestione del ricaricamento della punta del Pennello a olio tra una pennellata e l'altra:

- Ricaricamento con colore pieno dalla tavolozza Materiali
- Ricaricamento con materiali tecniche di disegno dalla tavolozza Materiali
- Nessun caricamento, ma la possibilità da parte dell'utente di intingere sulle tavolozze o sulla tela manualmente dopo ogni pennellata.

Queste opzioni consentono di simulare gli strumenti di pittura del mondo reale e offrono all'utente digitale un approccio più comodo nell'applicare nuove pennellate di pittura.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Livello tecniche di disegno a secco e Livello tecniche di disegno a fresco

Le pennellate di colore applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza sono, per impostazione predefinita, a fresco relativamente al modo in cui le pennellate interagiscono con le altre pennellate deformandosi o mescolandosi insieme. È possibile tuttavia scegliere di trasformare di nuovo in livello a secco il livello tecniche di disegno in qualsiasi momento. In alternativa, è possibile scegliere di trasformare nuovamente un livello tecniche di disegno a secco in un livello tecniche di disegno a fresco:

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare **Livello tecniche di disegno a secco** dal menu di scelta rapida, per trasformare in pennellate a secco le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza.
- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare **Livello tecniche di disegno a fresco** dal menu di scelta rapida, per trasformare nuovamente le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza in pennellate a fresco.

  Nota: nella tavolozza Cronologia è possibile annullare sia il comando **Livello tecniche di disegno a secco** che il comando **Livello tecniche di disegno a fresco** in modo selettivo.

Opzioni strumento Pennello a olio

Le opzioni strumento Pennello a olio includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento. Questa impostazione è attiva solo quando viene selezionata l'opzione **Angolo fisso** Tracc. punta.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: selezionare **Percorso traccia** per far ruotare la punta del pennello attorno al percorso della pennellata oppure selezionare **Angolo fisso** per mantenere la punta del pennello ad un angolo fisso.

Caricamento punta: definisce (in percentuale) la quantità di materiale sul pennello all'inizio della pennellata.

Viscosità: definisce la frequenza alla quale il materiale sulla spazzola viene applicato e quindi la lunghezza della pennellata prima che la pittura si esaurisca.

Stabilità: definisce la quantità di divisioni nel pennello e il modo in cui la linea rendererizzata si estende con maggiore pressione e la profondità di penetrazione nella superficie su cui dipinge.

Dimensioni setole: definisce la dimensione delle setole che interessa la funzione di disturbo sottostante per la trama e l'applicazione della pittura.

Ricarica: il metodo che consente di ricaricare il pennello dopo una pennellata. Come già notato, ciò può richiedere all'utente di "prelevare" pittura dalla tela o dal mixer, ricaricando automaticamente, eliminando e ricaricando il pennello o altre opzioni.

Casella di controllo **El. automatica**: quando è selezionata, questa casella di controllo consente di simulare la pulitura del pennello e l'immersione di esso nella pittura fresca all'inizio di una nuova pennellata. Se deselezionata, la punta del pennello non viene pulita all'inizio della pennellata. Invece, scegliendo di non pulire il pennello si aggiunge una piccola quantità del colore attuale alla punta usata per la pennellata precedente.

Pulsante **Elimina**: fare clic su questo pulsante per eliminare la punta e cominciare a stendere la nuova pennellata con pittura/pigmentazione fresca. Si noti che questo pulsante è attivo solo quando la casella di controllo Eliminazione automatica non è selezionata.

Casella di controllo **Traccia**: quando è selezionata, lo strumento Tecniche di disegno selezionerà la pigmentazione/colore della pittura eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro del pennello, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Nota
La casella di controllo Eliminazione automatica e il pulsante Elimina sono disponibili solo con gli strumenti Pennello a olio e Coltello tavolozza.

Utilizzo dello strumento Gessetto

Il gessetto costituisce un supporto a secco con caricamento illimitato di punte, ovvero il supporto non si "esaurisce" nel corso di una pennellata, cosa che invece accade con il pennello ad olio. La pigmentazione a secco, quando viene applicata dallo strumento Gessetto , tende a penetrare nella trama della tela in modo proporzionale alla pressione con cui la si applica. Ciò è dovuto al fatto che Paint Shop Pro consente di emulare una punta di strumenti compatta, unita alla viscosità fissa del gessetto. Il gessetto non è dotato di un elemento a setole per la pennellata, ma viene invece applicato mediante una superficie piatta o ad angolo dello strumento. I bordi delle pennellate tendono ad avere una riduzione e una sfaldatura fortemente influenzate dalla trama della tela corrente.

Il gessetto è un supporto opaco e simile a polvere e tende a deformarsi, sebbene penetri a fondo nella tela. Poiché si tratta di un supporto di pigmentazione compatto, il gessetto non dà volume alla superficie della tela.

Opzioni delle strumento Gessetto

Le opzioni dello strumento Gessetto includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Casella di controllo **Traccia**: Quando è selezionata, lo strumento Gessetto selezionerà il colore della pigmentazione eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Utilizzo dello strumento Pastello

Il pastello è un supporto a secco, più morbido del gessetto ma che come il Gessetto è dotato di illimitate possibilità di caricare il pennello. La pigmentazione a secco, applicata dallo strumento Pastello , tende a penetrare nella trama della tela in modo proporzionale alla pressione a cui la si applica. La pigmentazione del pastello ha una viscosità fissa leggermente inferiore a quella del gessetto, vale a dire che le pennellate applicate lasciano un certo volume sulla tela appena esce dal bastoncino del colore. I pastelli non sono dotati di un elemento a setole per la pennellata ma presentano una superficie piatta o ad angolo del bastoncino. I bordi delle pennellate tendono ad avere a una riduzione e una sfaldatura fortemente influenzate dalla trama della tela.

Il pastello è leggermente brillante, deforma e sporca leggermente la punta dello strumento se applicato con una leggera pressione. Carica la tela più del gessetto e se applicato in una certa quantità reca alla superficie un aspetto di volume.

Opzioni strumento Pastello

Le opzioni dello strumento Pastello includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Casella di controllo **Traccia**: Quando è selezionata, lo strumento Pastello selezionerà il colore della pigmentazione eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Utilizzo dello strumento Carboncino

Il carboncino è uno strumento a secco simile al gessetto ma leggermente più "umido" che previene l'impolveramento; è uno strumento in grado di caricare un numero di pigmenti illimitato. La pigmentazione a secco, quando viene applicata dallo strumento Carboncino , tende a penetrare nella trama della tela in modo proporzionale alla pressione a cui la si applica. Ciò è dovuto alla capacità di Paint Shop di emulare la punta di uno strumento solido. La pigmentazione lascia un leggero volume ceroso che può deformarsi di poco quando ci si dipinge sopra. I carboncini non sono dotati di un elemento a setole per la pennellata ma presentano una superficie piatta o ad angolo dello strumento. Il corpo della pennellata tende ad avere una riduzione o una sfaldatura fortemente influenzate dalla trama della tela, eppure anche se la pigmentazione del carboncino è meno trasparente del gessetto non è polverosa.

Il carboncino è un po' più lucido del pastello, è leggermente meno deformabile ma applica una minuscola quantità di materiale sulla tela e consente di levigare le imperfezioni se utilizzato ripetutamente. Ciò è possibile grazie al fatto che il volume depositato è abbastanza viscoso da riempire le fessure e abbastanza denso da prevenire deformazioni di grande entità.

Opzioni dello strumento Carboncino

Le opzioni dello strumento Carboncino includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Casella di controllo **Traccia**: quando è selezionata, lo strumento Carboncino selezionerà il colore della pigmentazione eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Utilizzo dello strumento Matita colorata

Le matite colorate presentano un supporto a secco che non tende a sfaldarsi ma si applica alla tela in modo compatto. La pigmentazione dello strumento Matita colorata , quando viene applicata, è caratterizzata da una interazione molto forte tra la pressione e la tela. La dimensione dello strumento è piccola rispetto agli altri strumenti. Le possibilità di caricamento delle punte sono illimitate e la viscosità è molto elevata. La matita non applica volume alla superficie e si deforma solo se la pressione viene applicata con uno strumento la cui punta è meno liscia. Per deformare le pennellate delle matite, è possibile utilizzare lo strumento Deformazione.

Le pennellate delle matite tendono a miscelarsi con modalità di moltiplicazione se vengono utilizzate con leggerezza ma di sovrapposizione quando viene applicata una pressione decisa. Questa funzione può essere utilizzata per simulare una vasta gamma di tonalità di colori, utilizzando lo strumento in modo leggero per applicare un accenno di colore o in modo vigoroso per coprire lo strato sottostante.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Opzioni dello strumento Matita colorata

Le opzioni dello strumento Matita colorata includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi.

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Stile: se si utilizza una penna, è possibile scegliere **Inclinazione** per modificare lo stile attraverso una progressione lineare basata sull'inclinazione della penna. Selezionare Punta per simulare l'utilizzo della punta di una matita e Bordo per simularne l'utilizzo del bordo.

Morbidezza: definisce la morbidezza della mina della matita e regola il modo in cui la pressione o la velocità sfaldano la mina e la riducono in polvere nelle fessure della tela o sbavano durante l'applicazione.

Casella di controllo **Traccia**: quando è selezionata, lo strumento Matita colorata selezionerà il colore della pigmentazione eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Utilizzo dello strumento Indicatore

Gli indicatori sono un supporto leggermente a fresco anche se non abbastanza da interagire con altri supporti a fresco. La pigmentazione dell'indicatore , quando viene applicata, aderisce alla tela con una funzione di moltiplicazione quando si utilizzano le penne, simulando l'interazione che deriva dall'utilizzo ripetuto di una penna sulla stessa macchia. Una tonalità imperfetta tende ad un colore differente, in modo molto simile agli indicatori standard.

L'inchiostro degli indicatori tende ad essere semitrasparente e diventa più scuro quando viene applicato con maggiore pressione. In genere non si ha alcun effetto sulle setole in quanto la punta della penna tende ad essere compatta o piena anche se morbida. Le penne in genere hanno una riduzione molto appuntita al bordo della pennellata e in genere con una leggera pressione l'inchiostro entra in profondità nella tela.

Opzioni dello strumento Indicatore

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Le opzioni dello strumento Gessetto includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Casella di controllo **Traccia**: Quando è selezionata, lo strumento Indicatore selezionerà il colore della pigmentazione eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Utilizzo dello strumento Coltello tavolozza

Lo strumento Coltello tavolozza interagisce con la massa del supporto sulla tela. In genere interagisce solo con le pennellate stese con il pennello ad olio che è l'unico strumento che consente di applicare una grande quantità del relativo supporto. Quando la massa del supporto si riduce ad una macchia, non vi è molto da deformare e l'utilizzo del coltello tavolozza ha meno effetto. Ciò significa che il Carboncino, che applica una piccola quantità di supporto, sarà influenzato solo leggermente dal coltello tavolozza.

Il metodo di caricare o eliminare il coltello tavolozza riflette sotto certi aspetti quello del pennello a olio. È possibile pulirlo automaticamente dopo ogni pennellata, trattenere il colore prelevato dalla tela o consentire la pulitura manuale. È possibile utilizzare il coltello tavolozza per applicare la pigmentazione o deformarla, in base alla preferenza dell'utente.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Livello tecniche di disegno a secco e Livello tecniche di disegno a fresco

Le pennellate di colore applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza sono, per impostazione predefinita, a fresco relativamente al modo in cui le pennellate interagiscono con le altre pennellate deformandosi o mescolandosi insieme. È possibile tuttavia scegliere di trasformare di nuovo in livello a secco il livello tecniche di disegno in qualsiasi momento. In alternativa, è possibile scegliere di trasformare nuovamente un livello tecniche di disegno a secco in un livello tecniche di disegno a fresco:

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare **Livello tecniche di disegno a secco** dal menu di scelta rapida, per trasformare in pennellate a secco le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza.
- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco,** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livello e selezionare **Livello tecniche di disegno a fresco** dal menu di scelta rapida, per trasformare nuovamente le pennellate applicate con il pennello a olio e il coltello della tavolozza in pennellate a fresco.

  Nota: nella tavolozza Cronologia è possibile annullare sia il comando **Livello tecniche di disegno a secco** che il comando **Livello tecniche di disegno a fresco** in modo selettivo.

Opzioni dello strumento Coltello tavolozza

Le opzioni dello strumento Coltello tavolozza includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento. Questa impostazione è attiva solo quando viene selezionata l'opzione Angolo fisso Tracciamento punta.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi.

Tracc. punta: selezionare **Percorso traccia** per far ruotare la punta del pennello attorno al percorso della pennellata oppure selezionare **Angolo fisso** per mantenere la punta del pennello ad un angolo fisso.

Caricamento punta: definisce (in percentuale) la quantità di materiale sul pennello all'inizio della pennellata.

Casella di controllo **El. automatica**: quando è selezionata, questa casella di controllo simula la pulitura dello strumento e l'immersione di esso nella pittura fresca all'inizio di una nuova pennellata. Se deselezionata, la punta dello strumento non viene pulita all'inizio della pennellata. Invece, scegliendo di non pulire il pennello si aggiunge una piccola quantità del colore attuale alla punta usata per la pennellata precedente.

Pulsante **Elimina**: fare clic su questo pulsante per eliminare la punta e cominciare a stendere la nuova pennellata con pittura/pigmentazione fresca. Si noti che questo pulsante è attivo solo quando la casella di controllo Eliminazione automatica non è selezionata.

Casella di controllo **Traccia**: quando è selezionata, lo strumento Coltello tavolozza selezionerà il colore della pigmentazione/pittura eseguendo il campionamento dei dati sotto il centro dello strumento, indipendentemente dal tipo di livello. Questa funzione opera in modo molto simile allo strumento Campione unito del pennello Clonazione. Si noti che quando si tiene premuto il pulsante del mouse per cominciare a stendere una pennellata, viene eseguito un solo campionamento e il colore che ne deriva viene utilizzato per l'intera durata della pennellata.

Utilizzo dello strumento Deformazione

Diversamente dal Coltello tavolozza, lo scopo dello strumento Deformazione consiste nel deformare la pigmentazione esistente, inclusa quella che non ha volume sulla tela, come la matita. Simula l'utilizzo di un panno o di un dito per attenuare le pennellate del gessetto o della matita su una tela vera.

Lo strumento Deformazione interagisce soltanto con la pigmentazione già presente sulla tela e non si carica da solo. Quando viene utilizzato sulla pigmentazione a secco, avrà un effetto di sbavatura. Quando viene utilizzato sulla pigmentazione a fresco, avrà un effetto di deformazione.

Questa funzionalità dello strumento differisce dalla deformazione reale in quanto l'operazione cambia in base al tipo di pigmento che si tenta di deformare. Ciononostante esso simula i vari metodi utilizzati nella realtà per deformare le masse di colore come le dita su una matita o un panno sull'olio e così via.

Impostazioni predefinite dei pennelli tecniche di disegno

Come gli altri strumenti di Paint Shop Pro, i pennelli tecniche di disegno sono dotati di impostazioni predefinite.

Per utilizzare un'impostazione predefinita:

Nella tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Impostazioni predefinite**, per visualizzare un elenco di stili predefiniti.

Dall'elenco, selezionare l'impostazione predefinita desiderata.

Opzioni dello strumento Deformazione

Le opzioni dello strumento Deformazione includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta dello strumento deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

Utilizzo dello strumento Gomma disegno

Lo strumento Gomma disegno consente di cancellare il supporto di disegno dall'immagine. In particolare, cancella la massa dove questa è presente e il colore dove non c'è massa. Se da un lato questo strumento non è realistico, dall'altro fornisce grande flessibilità al set di strumenti Tecniche di disegno in quanto consente di cancellare gli errori progressivamente e non richiede di annullare un'intera pennellata.

Opzioni dello strumento Gomma disegno

Le opzioni dello strumento Gomma disegno includono:

Forma: può essere rotonda o quadrata.

Dimensioni: definisce la dimensione della punta dello strumento in pixel. È anche possibile regolare l'impostazione Dimensioni mediante la tastiera. Vedere Regolazione della dimensione dei pennelli mediante la tastiera all'inizio di questo capitolo.

Spessore: definisce le proporzioni della punta dello strumento.

Rotazione: definisce l'angolo della rotazione della punta in gradi

Tracc. punta: consente di stabilire se la punta del pennello deve piegarsi in base al percorso della pennellata dell'utente o se deve rimanere ad un angolo fisso.

CAPITOLO 13

Disegno e modifica di oggetti

Gli strumenti di disegno di Paint Shop Pro consentono di creare oggetti con molti stili diversi. È possibile disegnare qualsiasi tipo di oggetto, da linee e forme semplici a illustrazioni complesse.

Sommario

Disegno di oggetti 346
Disegno di linee con lo strumento Penna 348
Disegno di curve Bezier con lo strumento Penna 351
Disegno di curve a mano libera con lo strumento Penna 353
Utilizzo dello strumento Rettangolo 355
Utilizzo dello strumento Ellisse 356
Utilizzo dello strumento Forma simmetrica 357
Utilizzo dello strumento Forma predefinita 358
Creazione di stili di linea personalizzati 361
Modifica delle proprietà degli oggetti vettoriali 363
Aggiunta e chiusura di contorni 365
Allineamento e disposizione degli oggetti vettoriali 370
Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali . . 374
Modifica di percorsi e contorni 376
Modifica dei nodi 378

Disegno di oggetti

Gli oggetti vettoriali vengono creati con gli strumenti Penna, Rettangolo, Ellisse, Forma simmetrica e Forma predefinita. Anche lo strumento Testo consente di creare oggetti vettoriali.

Lo strumento Penna consente di disegnare linee singole e polilinee, curve Bezier (da punto a punto) e linee a mano libera. Lo strumento Rettangolo consente di creare rettangoli e quadrati. Lo strumento Ellisse consente di creare ellissi e cerchi. Lo strumento Forma simmetrica consente di creare poligoni e stelle. Lo strumento Forma predefinita consente di posizionare forme già create (come frecce, stelle, fiori, callout, ecc.) nell'immagine.

Per ciascuno di questi strumenti è disponibile una casella di controllo "Crea come vettore" nella tavolozza Opzioni strumenti. Quando è selezionata, questa opzione posiziona l'oggetto in un livello vettoriale, fornendo maggiore flessibilità nelle operazioni di modifica. Quando questa opzione non è selezionata, l'oggetto sarà posizionato in un livello raster.

Oggetti raster Quando si creano oggetti nei livelli raster, si disegna direttamente sul livello raster. Anche se si crea un oggetto raster nello stesso modo in cui si crea un oggetto vettoriale, la forma finale non è un oggetto vettoriale. Una volta terminata, la forma costituisce un insieme di pixel su un livello. È possibile modificare i pixel solo con gli strumenti di modifica raster.

> **Nota:** gli oggetti raster possono essere disegnati soltanto sui livelli raster. Se si tenta di disegnare un oggetto raster su un livello vettoriale, viene creato un nuovo livello raster per l'oggetto.

Oggetti vettoriali Quando vengono creati su un livello vettoriale, gli oggetti possono essere modificati in seguito. È facile modificare a piacere le proprietà di un oggetto vettoriale (colore del contorno, colore di riempimento, dimensioni, posizione e altro ancora). È inoltre possibile modificare i percorsi, i contorni, i segmenti di linea e i nodi degli oggetti vettoriali.

> **Nota:** gli oggetti vettoriali possono essere disegnati soltanto sui livelli vettoriali. Se si tenta di disegnare un oggetto vettoriale su un livello raster, viene creato un nuovo livello vettoriale per l'oggetto.

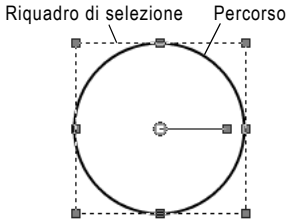
Altre informazioni sugli oggetti raster e vettoriali

Per ulteriori informazioni sui dati vettoriali e raster, vedere "Informazioni sulle immagini vettoriali e raster" a pagina 36.

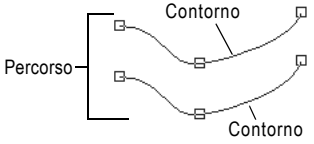
Per disegnare oggetti:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, selezionare lo strumento **Penna**, lo strumento **Rettangolo**, lo strumento **Ellisse**, lo strumento **Forma simmetrica** oppure lo strumento **Forma predefinita**. (Gli strumenti Rettangolo, Ellisse, Forma simmetrica e Forma predefinita sono raggruppati).
2. Dalla tavolozza Materiali, impostare i materiali/colori desiderati per la pennellata e il riempimento dell'oggetto.
3. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, impostare le opzioni desiderate.
4. In base allo strumento, per creare un oggetto è necessario trascinare il mouse oppure tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinarlo.
5. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione di una forma e deselezionarla.

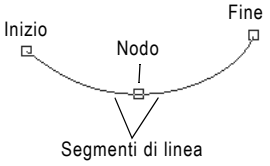
Oggetto chiuso selezionato con lo strumento Selezione oggetto



Oggetto aperto selezionato con lo strumento Penna



Contorno selezionato con lo strumento Penna



Composizione di un oggetto vettoriale

Oggetto Qualsiasi elemento creato con uno strumento vettoriale è un oggetto. Ogni oggetto è rappresentato da un riquadro di selezione. Un oggetto presenta proprietà che è possibile controllare, quali lo stile di linea e il colore di riempimento. Inoltre, ogni oggetto è caratterizzato da un percorso composto da contorni e nodi.

Percorso Ogni oggetto contiene un percorso. Il percorso è formato da tutti i contorni dell'oggetto. Le proprietà del percorso dipendono dalle proprietà dell'oggetto. La direzione di un percorso va dal punto iniziale al punto finale. Alcuni percorsi sono chiusi (i punti iniziale e finale coincidono).

Contorno Un percorso contiene almeno un contorno. Un contorno deve contenere almeno un segmento di linea. La direzione di un contorno va dal punto iniziale al punto finale. Un contorno può anche essere aperto o chiuso. Non è necessario che i contorni di un percorso siano collegati. Alcune delle proprietà di un contorno dipendono dalle proprietà dell'oggetto corrispondente (ad esempio, lo stile di linea, il colore di riempimento e l'antialiasing). La forma di un contorno dipende dal tipo e dalla posizione dei relativi nodi.

Nodo Un contorno contiene almeno due nodi. Un nodo è un punto sul contorno che definisce la forma del contorno in quel punto. Per istruzioni sulla modifica dei nodi, vedere "Modifica dei nodi" a pagina 378.

Segmento di linea La linea retta o curva compresa tra due nodi è un segmento di linea.

Disegno di linee con lo strumento Penna

Tipi di giunzione degli angoli

Una delle funzioni dello strumento Penna è quella di disegnare segmenti di linea, nonché segmenti di linea collegati.

Per disegnare un segmento di linea non collegato:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic su **Penna** .
2. Dalla tavolozza Materiali, impostare la proprietà **Primo piano/Pennellata** desiderata. (Per segmenti di linea singola e non collegati, il colore dello Sfondo/Riempimento può essere ignorato).
3. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Disegna linee e polilinee** .
4. Impostare altre opzioni dello strumento:

   Collega i segmenti: selezionare questa casella di controllo per collegare automaticamente tutti i segmenti di linea.

   Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

   Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto. Se questa opzione non è selezionata, la linea sarà posizionata in un livello raster (rendendo più difficili eventuali successive modifiche).

   Stile linea: da questa casella di riepilogo, selezionare lo stile da utilizzare per la linea. Per una linea retta standard, selezionare +Pieno.

   Larghezza: impostare la larghezza della linea desiderata in pixel.

   Antialias: selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialias all'oggetto e conferire ai bordi un aspetto meno frastagliato.
5. Posizionare il cursore nel punto di inizio, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il mouse. Rilasciare il pulsante del mouse quando la linea raggiunge la lunghezza desiderata.

   Nota: per creare una linea verticale, orizzontale o di 45 gradi, trascinare il mouse tenendo premuto il tasto **Maiusc**.

Segmento di linea con lo strumento Penna

6 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione di una forma e deselezionarla.

7 Per modificare la linea, fare clic sul pulsante **Modifica** nella sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla linea. La Modalità modifica consente di modificare la linea in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la linea in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Per disegnare segmenti di linee collegati:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .

2 Dalla tavolozza Materiali, impostare la proprietà **Primo piano/Pennellata** desiderata. Se si desidera aggiungere il riempimento ai segmenti collegati, sarà necessario impostare anche la proprietà Sfondo/Riempimento. Se non si desidera aggiungere alcun riempimento ai segmenti di linea, impostare la proprietà Sfondo/Riempimento su **Trasparente**.

3 Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Disegna linee e polilinee** .

4 Impostare altre opzioni dello strumento:

Collega i segmenti: selezionare questa casella di controllo per collegare automaticamente tutti i segmenti di linea.

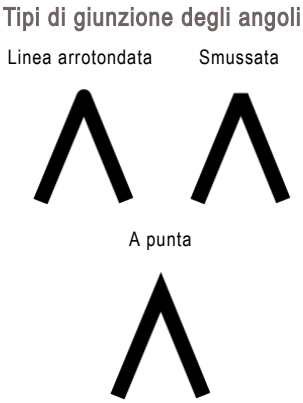
Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto. Se questa opzione non è selezionata, la linea sarà posizionata in un livello raster (rendendo più difficili eventuali successive modifiche).

Stile linea: da questa casella di riepilogo, selezionare lo stile da utilizzare per la linea. Per una linea retta standard, selezionare +Pieno.

Larghezza: impostare la larghezza della linea desiderata in pixel.

Antialias: selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialias all'oggetto e dare ai bordi un aspetto meno frastagliato.



Giunzione: scegliere uno dei tre tipi di Giunzione. **Giunzione a punta** (questa impostazione rende disponibile l'impostazione Limite giunto) crea giunzioni a punta; **Giunzione arrotondata** crea giunzioni arrotondate; **Giunzione smussata** crea giunzioni senza punta.

Limite giunto: (è disponibile solo quando viene selezionata la Giunzione a punta) consente di impostare le dimensioni della punta delle giunzioni a punta. I valori più bassi creano giunzioni meno appuntite mentre i valori più alti creano giunzioni più appuntite.

5 Posizionare il cursore nel punto di inizio, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinare il mouse. Rilasciare il pulsante del mouse quando la prima linea raggiunge la lunghezza desiderata.

6 Per creare il segmento successivo, trascinare di nuovo il mouse e rilasciare il pulsante per completare il segmento di linea successivo.

7 Ripetere il passo 6 per creare tutti i segmenti di linea collegati desiderati.

8 È possibile completare la forma in due modi diversi:

- Per una forma aperta (dove il primo e l'ultimo segmento non sono collegati), fare clic sul pulsante **Crea nuovo contorno** nella tavolozza Opzioni strumenti.
- Per una forma chiusa (dove il primo e l'ultimo segmento sono collegati), fare clic sul pulsante **Chiudi contorno** nella tavolozza Opzioni strumenti.

Nota: per creare una linea verticale, orizzontale o di 45 gradi, trascinare il mouse tenendo premuto il tasto **Maiusc**.

9 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.

10 Per modificare la linea, fare clic sul pulsante **Modifica** nella sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla linea. La modalità modifica consente di modificare la linea in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la linea in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Salvataggio di una forma predefinita

Per salvare un insieme di impostazioni della tavolozza Opzioni strumenti utilizzate di frequente, procedere come segue:

1 Assegnare i valori desiderati alle impostazioni in Opzioni strumenti.

2 Fare clic sulla casella di riepilogo **Impostazioni predefinite**, quindi fare clic sul pulsante **Salva impostazioni predefinite** . Viene visualizzata la finestra di dialogo Salva impostazioni predefinite.

3 Nel campo **Nome impostazione predefinita**, digitare il nome dell'impostazione predefinita.

4 Se si desidera, è possibile selezionare il pulsante **Opzioni** per immettere ulteriori informazioni sull'impostazione predefinita, come l'Autore, il Copyright e la Descrizione. È anche possibile escludere alcune proprietà delle impostazioni predefinite selezionando il relativo pulsante (una "x" rossa viene visualizzata sulle proprietà escluse).

5 Fare clic su **OK** per salvare l'impostazione predefinita e chiudere la finestra di dialogo Salva impostazioni predefinite.

Reimpostazione delle Opzioni strumenti

Per reimpostare i valori predefiniti della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sulla casella di riepilogo Impostazioni predefinite e selezionare il pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** .

Caricamento di un'impostazione predefinita

Per caricare un'impostazione predefinita, fare clic sulla casella di riepilogo **Impostazioni predefinite** e selezionare l'impostazione desiderata.

Disegno di curve Bezier con lo strumento Penna

Una delle funzioni dello strumento Penna è quella di disegnare curve Bezier (da punto a punto).

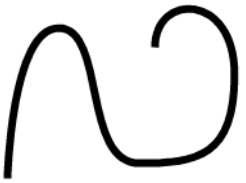
Per disegnare una curva Bezier:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .

2 Dalla tavolozza Materiali, impostare la proprietà **Primo piano/Pennellata** desiderata. Questa proprietà determina il colore/materiale utilizzato per la pennellata dell'oggetto. Se si desidera aggiungere un riempimento alla curva, sarà necessario impostare anche la proprietà Sfondo/Riempimento. Se non si desidera aggiungere alcun riempimento alla curva, impostare la proprietà Sfondo/Riempimento su **Trasparente**.

3 Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Disegna da punto a punto - Curve Bezier** .

Curva Bezier con lo strumento Penna



4 Impostare altre opzioni dello strumento:

Collega i segmenti: selezionare questa casella di controllo per collegare automaticamente tutti i segmenti della curva. Se questa casella di controllo non viene selezionata, la curva finirà dopo aver posizionato il secondo segmento.

Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto. Se questa opzione non è selezionata, la linea sarà posizionata in un livello raster (rendendo più difficili eventuali successive modifiche).

Stile linea: da questa casella di riepilogo, selezionare lo stile da utilizzare per la linea. Per una linea retta standard, selezionare **+Pieno**.

Larghezza: impostare la larghezza della linea desiderata in pixel.

Antialias: selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialias all'oggetto e dare ai bordi un aspetto meno frastagliato.

5 Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera posizionare il primo nodo, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi trascinare il mouse. Durante il trascinamento, l'estremità a forma di freccia dei quadratini di ridimensionamento del braccio di controllo del nodo si spostano nella direzione di trascinamento del mouse. Rilasciare il pulsante del mouse quando il primo braccio di controllo raggiunge la lunghezza desiderata.

6 Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera posizionare il secondo nodo e trascinare il mouse. Durante il trascinamento, il segmento della curva viene visualizzato sulla tela dell'immagine.

7 Se è stata selezionata l'opzione Collega i segmenti, è possibile aggiungere altri segmenti con la stessa procedura.

8 È possibile completare la curva Bezier in due modi diversi:

- Per una forma aperta (dove il primo e l'ultimo segmento non sono collegati), fare clic sul pulsante **Crea nuovo contorno** nella tavolozza Opzioni strumenti.
- Per una forma chiusa (dove il primo e l'ultimo segmento sono collegati), fare clic sul pulsante **Chiudi contorno** nella tavolozza Opzioni strumenti.

9 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.

10 Per modificare la forma, fare clic sul pulsante **Modifica** nella sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla forma. La modalità modifica consente di modificare la curva Bezier in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la forma in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Disegno di curve a mano libera con lo strumento Penna

Una delle funzioni dello strumento Penna è disegnare le curve a mano libera.

Per disegnare un oggetto curva a mano libera:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .

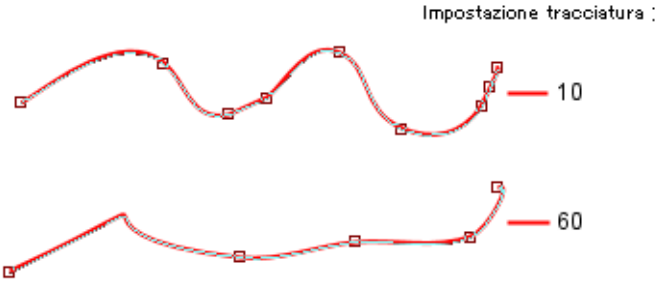
2 Dalla tavolozza Materiali, impostare la proprietà **Primo piano/Pennellata** desiderata. Questa proprietà determina il colore/materiale utilizzato per la pennellata dell'oggetto. Se si desidera aggiungere un riempimento alla curva, sarà necessario impostare anche la proprietà Sfondo/Riempimento. Se non si desidera aggiungere un riempimento alla curva, impostare la proprietà Sfondo/Riempimento su **Trasparente**.

3 Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Disegna a mano libera** .

4 Impostare altre opzioni dello strumento:

Tracciamento: (questa impostazione è disponibile solo per la modalità a mano libera) il tracciamento consente di impostare la distanza in pixel tra i nodi di una curva a mano libera. A valori più elevati corrispondono linee meno frastagliate e precise e con meno nodi. A valori più bassi corrispondono linee più segmentate e precise e con più nodi.

Curva a mano libera con lo strumento Penna



Collega i segmenti: selezionare questa casella di controllo per collegare automaticamente tutte le curve a mano libera. Se questa casella di controllo non è selezionata, gli oggetti a mano libera non saranno collegati.

Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto. Se questa opzione non è selezionata, la linea sarà posizionata in un livello raster (rendendo più difficili eventuali successive modifiche).

Stile linea: da questa casella di riepilogo, selezionare lo stile da utilizzare per la linea. Per una linea retta standard, selezionare **+Pieno**.

Larghezza: impostare la larghezza della linea desiderata in pixel.

Antialias: selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialias all'oggetto e dare ai bordi un aspetto meno frastagliato.

Giunzione: scegliere uno dei tre tipi di Giunzione. **Giunzione a punta** (questa impostazione rende disponibile l'impostazione Limite giunto) crea giunzioni a punta; **Giunzione arrotondata** crea giunzioni arrotondate; **Giunzione smussata** crea una giunzione senza punta.

Limite giunto: (è disponibile solo quando viene selezionata la Giunzione a punta) consente di impostare le dimensioni della punta delle giunzioni a punta. I valori più bassi creano giunzioni meno appuntite mentre i valori più alti creano giunzioni più appuntite.

5. Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inizi la curva, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi trascinare il mouse. Durante il trascinamento, la curva segue il percorso del cursore. Rilasciare il pulsante del mouse per completare la curva a mano libera.

6. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.

7. Per modificare la forma, fare clic sul pulsante **Modifica** nella sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla forma. La modalità modifica consente di modificare la curva a mano libera in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la forma in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Utilizzo dello strumento Rettangolo

Questo strumento consente di creare quadrati, rettangoli e rettangoli arrotondati. Per utilizzare lo strumento:

1. Selezionare lo strumento **Rettangolo** dalla barra degli strumenti Strumenti. Si trova nello stesso gruppo degli strumenti Ellisse, Forma simmetrica e Forma predefinita.
2. Dalla tavolozza Materiali, impostare le proprietà per **Primo piano/Pennellata** e **Sfondo/Riempimento**.
3. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Disegna rettangolo** o **Disegna quadrato**.
4. Impostare le altre Opzioni strumenti:

   Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

   Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto.

   Raggio X e Y rotondità: imposta i valori del raggio degli angoli dell'oggetto.

   A sinistra, In alto, Larghezza e Altezza: quando la casella di controllo Mostra nodi è selezionata, queste impostazioni consentono di determinare le coordinate in pixel dell'oggetto. Quando Mostra nodi non è selezionata, queste impostazioni si attivano selezionando la modalità modifica dopo aver disegnato l'oggetto.

   Opzioni di **Stile linea**: imposta il tipo di linea, la larghezza della pennellata, l'impostazione dell'antialias, nonché le impostazioni Giunzioni e Giunzioni a punta.
5. Trascinare il cursore per disegnare l'oggetto simmetrico.
6. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.
7. Per modificare la forma, fare clic sul pulsante **Modifica** nella sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla forma. La modalità modifica consente di modificare la forma in molti modi diversi. Ad esempio, è possibile tenere premuto il tasto **Maiusc** e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento dell'angolo del rettangolo selezionato per mantenere i raggi sullo stesso valore (X e Y avranno lo stesso valore). È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la forma in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Utilizzo dello strumento Ellisse

Questo strumento consente di creare cerchi ed ellissi. Per utilizzare lo strumento:

1. Selezionare lo strumento **Ellisse** dalla barra degli strumenti Strumenti. Si trova nello stesso gruppo degli strumenti Rettangolo, Forma simmetrica e Forma predefinita.
2. Dalla tavolozza Materiali, impostare le proprietà per **Primo piano/Pennellata** e **Sfondo/Riempimento**.
3. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Disegna ellisse** o **Disegna cerchio**.
4. Impostare le altre Opzioni strumenti:

   Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

   Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto.

   Raggio X e Raggio Y: quando la casella di controllo Mostra nodi è selezionata, queste opzioni consentono di impostare i raggi dell'oggetto. Quando Mostra nodi non è selezionata, queste opzioni si attivano selezionando la modalità modifica dopo aver disegnato l'oggetto.

   Centro X e Centro Y: quando la casella di controllo Mostra nodi è selezionata, queste opzioni consentono di stabilire il valore orizzontale (Centro X) e verticale (Centro Y) del centro dell'oggetto. Quando Mostra nodi non è selezionata, queste opzioni si attivano selezionando la modalità modifica dopo aver disegnato l'oggetto.
5. Trascinare il cursore per disegnare l'ellisse.
6. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.
7. Per modificare la forma, fare clic sul pulsante **Modifica** dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sulla forma. La modalità modifica consente di modificare la forma in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare la forma in altri modi (ad esempio, spostarla, ruotarla, allungarla, ecc).

Utilizzo dello strumento Forma simmetrica

Questo strumento consente di creare poligoni e stelle. Per utilizzare lo strumento:

1. Selezionare lo strumento **Forma simmetrica** dalla barra degli strumenti Strumenti. Si trova nello stesso gruppo degli strumenti Rettangolo, Ellisse e Forma predefinita.
2. Dalla tavolozza Materiali, impostare le proprietà per **Primo piano/Pennellata** e **Sfondo/Riempimento**.
3. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Disegna poligono** o **Disegna radiale**.
4. Impostare le altre Opzioni strumenti:

   Mostra nodi: selezionare questa casella di controllo per visualizzare i nodi durante la creazione.

   Crea su vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto.

   Numero di lati: imposta il numero di lati di un oggetto.

   Raggio: (disponibile solo per gli oggetti di forma radiale) imposta il raggio dell'oggetto.

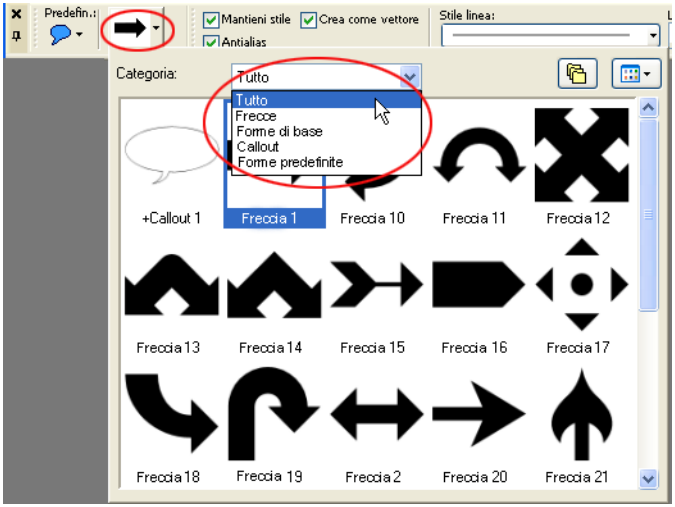
   Interno arrotondato: (disponibile solo per gli oggetti di forma radiale) selezionare questa casella di controllo per applicare gli angoli interni arrotondati all'oggetto.

   Esterno arrotondato: selezionare questa casella di controllo per applicare gli angoli esterni arrotondati all'oggetto.

   Opzioni di **Stile linea**: imposta il tipo di linea, la larghezza della pennellata, l'impostazione dell'antialias, nonché le impostazioni Giunzioni e Giunzioni a punta.
5. Trascinare il cursore per disegnare l'oggetto simmetrico.
6. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su Applica per completare la creazione della forma e deselezionarla.
7. Per modificare l'oggetto (se è stato creato come oggetto vettoriale) selezionare **Modifica** dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti. Il funzionamento della modalità modifica dello strumento Forma simmetrica è molto simile al funzionamento della modalità modifica dello strumento Penna. Ad esempio, per aggiungere un nodo a Forma simmetrica mentre si utilizza la modalità modifica dello strumento, tenere premuto il tasto **Ctrl** e fare clic sul percorso. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare l'oggetto in altri modi (ad esempio, spostarlo, ruotarlo, allungarlo, ecc).

Utilizzo dello strumento Forma predefinita

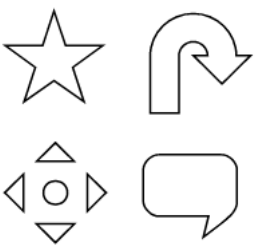
Questo strumento consente di posizionare forme predefinite nell'immagine. La casella di riepilogo **Forme** nella tavolozza Opzioni strumenti contiene sei categorie di forme. È possibile scegliere di visualizzare Tutte le forme oppure scegliere le categorie, quali Frecce, Forme di base, Callout e Forme predefinite.



Per utilizzare lo strumento:

1. Selezionare lo strumento **Forma predefinita** dalla barra degli strumenti Strumenti. Si trova nello stesso gruppo degli strumenti Ellisse, Forma simmetrica e Forma predefinita.
2. Dalla casella di riepilogo **Forme** della tavolozza Opzioni strumenti (mostrata sopra), selezionare la forma predefinita desiderata. Per verificare il contenuto della casella di riepilogo, selezionare la categoria appropriata (Tutte, Frecce, Forme di base, Callout o Forme predefinite).
3. Per definire l'aspetto della forma predefinita, scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Non** selezionare la casella di controllo **Mantieni stile** nella tavolozza Opzioni strumenti se si desidera definire le proprietà di riempimento e della pennellata della forma predefinita. Se questa opzione non è selezionata, la forma predefinita verrà disegnata utilizzando le impostazioni delle proprietà Primo piano/Pennellata e Sfondo/Riempimento contenute nella tavolozza Materiali. Se non si desidera utilizzare le proprietà Primo piano/Pennellata e Sfondo/Riempimento, impostarle su **Trasparente**.

Esempio di forme predefinite



- Per utilizzare l'aspetto della forma predefinita esattamente come visualizzato nell'elenco Forme, selezionare la casella di controllo **Mantieni stile**. Se questa opzione è selezionata, le impostazioni della tavolozza Materiali vengono ignorate.

4 Impostare altre opzioni strumento:

Crea come vettore: selezionare questa casella di controllo per posizionare l'oggetto sul livello vettoriale corrente. Se non esiste alcun livello vettoriale, ne sarà creato uno nuovo per l'oggetto. Se questa opzione non è selezionata, la forma predefinita sarà posizionata su un livello raster (rendendo più difficili eventuali successive modifiche).

Stile linea: dalla casella di riepilogo, selezionare lo stile da utilizzare per la pennellata della forma predefinita. Per una linea retta standard, selezionare **+Pieno**.

Larghezza: impostare la larghezza della pennellata desiderata in pixel.

Antialias: selezionare questa casella di controllo per applicare l'antialias all'oggetto e conferire ai bordi un aspetto meno frastagliato.

Giunzione: scegliere uno dei tre tipi di Giunzione. **Giunzione a punta** (questa impostazione rende disponibile l'impostazione Limite giunto) crea giunzioni a punta; **Giunzione arrotondata** crea giunzioni arrotondate; **Giunzione smussata** crea giunzioni senza punta.

Limite giunto: (è disponibile solo quando viene selezionata la Giunzione a punta) consente di impostare le dimensioni della punta delle giunzioni a punta. I valori più bassi creano giunzioni meno appuntite mentre i valori più alti creano giunzioni più appuntite.

5 Posizionare il cursore nella tela dell'immagine, tenere premuto il pulsante sinistro del mouse, quindi trascinare il mouse per creare la forma. Rilasciare il pulsante del mouse quando la forma raggiunge le dimensioni desiderate.

Nota: per creare la forma con le stesse proporzioni riportate nell'elenco Forme, tenere premuto il tasto **Maiusc** e trascinare il mouse. Per posizionare il punto centrale della forma nel punto in cui è stato fatto clic, tenere premuto il pulsante destro del mouse e trascinarlo per disegnare la forma.

6 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Applica** per completare la creazione della forma e deselezionarla.

7 Per modificare l'oggetto (se è stato creato come oggetto vettoriale) selezionare il pulsante **Modifica** dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sull'oggetto. La modalità modifica consente di modificare l'oggetto in molti modi diversi. È anche possibile scegliere lo strumento **Selezione oggetto** e modificare l'oggetto in altri modi (ad esempio, spostarlo, ruotarlo, allungarlo, ecc).

Creazione di nuove forme predefinite

È possibile creare forme predefinite personalizzate salvando l'oggetto vettoriale (linee, forme o testo) ed esportandolo per utilizzarlo in seguito con lo strumento Forme predefinite.

Le forme predefinite sono memorizzate in file detti librerie di forme, contenenti uno o più oggetti vettoriali. Le librerie di forme predefinite di Paint Shop Pro sono contenute nella cartella Forme predefinite all'interno della cartella del programma Paint Shop Pro. In base alle impostazioni predefinite, le forme predefinite personalizzate vengono salvate nella cartella Forme predefinite all'interno della cartella File di PSP9, a sua volta contenuta nella cartella Documenti.

Per creare una nuova forma predefinita:

1 Creare un'immagine con gli oggetti vettoriali che si desidera salvare come forme predefinite.

2 Assegnare a ciascun oggetto un nome univoco che consenta di identificarlo facilmente. Non è possibile esportare più oggetti con lo stesso nome. Per assegnare un nome agli oggetti, vedere la sezione Modifica delle proprietà degli oggetti vettoriali più avanti in questo capitolo.

3 Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per selezionare uno o più oggetti da salvare come forme predefinite. Per esportare tutti gli oggetti, accertarsi che nessuno di essi sia selezionato.

4 Per aprire la finestra di dialogo Esporta nella libreria Forme, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **File > Esporta > Forma**; oppure
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Esporta > Forma** dal menu di scelta rapida dello strumento Selezione oggetto.

5 Digitare un nome per il file di libreria e fare clic su **OK**.

Il file di libreria (con estensione .PspShape) viene salvato nella cartella Forme predefinite.

Per modificare una libreria:

1. Scegliere **File > Apri** per aprire il file di libreria in Paint Shop Pro.
2. Modificare, aggiungere o eliminare gli oggetti nel file.
3. Salvare e chiudere il file di libreria.

   Nota: per utilizzare gli oggetti predefiniti modificati, è necessario riavviare Paint Shop Pro.

Per eliminare un'intera libreria:

Eliminare il file di libreria dalla cartella Forme predefinite.

Creazione di stili di linea personalizzati

È possibile modificare gli stili di linea predefiniti oppure creare nuovi stili personalizzati. Gli stili salvati vengono visualizzati nella casella di riepilogo Stile linea nella tavolozza Opzioni strumenti degli strumenti Penna, Rettangolo, Ellisse, Forma simmetrica, Forma predefinita e Testo.

Per creare e salvare uno stile di linea personalizzato:

1. Scegliere lo strumento Penna, Rettangolo, Ellisse, Forma simmetrica, Forma predefinita o Testo.
2. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare la casella di riepilogo **Stile linea**.

   Nota: per copiare uno stile di linea esistente e utilizzarlo per creare un nuovo stile, oppure per modificare o eliminare uno stile di linea esistente, selezionare lo stile desiderato nella casella di riepilogo Stile linea.
3. Fare clic sul pulsante **Personalizza** per aprire la finestra di dialogo **Linee di stile**.
4. Dalla casella di gruppo **Puntali**, selezionare le impostazioni per il puntale finale dei segmenti di linea. Per ulteriori informazioni, vedere "Stili dei puntali finali" a pagina 362.
5. Dalla casella di gruppo **Stile**, selezionare la linea tratteggiata. Per ulteriori informazioni, vedere "Stile di linea tratteggiato" a pagina 362.
6. Una volta terminato, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Se si sta creando una nuova linea, fare clic su **Salva come nuovo**. Digitare un nome univoco nel campo Nome linea stilizzata. Fare clic su **OK**.
   - Se si sta modificando una linea esistente, fare clic su **Salva**.

- Per chiudere la finestra di dialogo senza salvare le modifiche, fare clic su **Annulla**.

  Nota: per ripristinare le impostazioni iniziali della finestra di dialogo relative allo stile, fare clic sul pulsante **Ripristina**.

Stili dei puntali finali

La casella di gruppo **Puntali** nella finestra di dialogo Linee di stile consente di controllare lo stile dei puntali finali di ciascun segmento dello stile di linea. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Puntali Dalla casella di riepilogo selezionare lo stile per il primo segmento della linea.

Dimensioni Fare clic su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo **Dimensioni puntale** e regolare le dimensioni del puntale finale. Per impostare l'altezza e la larghezza sullo stesso valore, selezionare la casella di controllo **Collega assi**.

Finale Dalla casella di riepilogo, selezionare lo stile per l'ultimo segmento della linea.

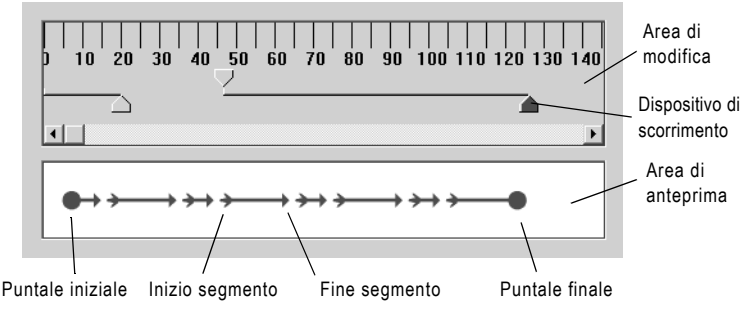
Puntali di segmento diverso Selezionare questa casella di controllo per creare puntali finali distinti per tutti i segmenti intermedi (trattini) della linea. Deselezionare questa casella di controllo per utilizzare i valori specificati per le opzioni Puntali e Finale per ogni trattino.

Inizio segmento Dalla casella di riepilogo, selezionare lo stile per l'inizio di ciascun trattino.

Fine segmento Dalla casella di riepilogo, selezionare lo stile per la fine di ciascun trattino.

Stile di linea tratteggiato

La casella di gruppo **Stile** nella finestra di dialogo Linee di stile contiene i controlli per impostare la lunghezza dei trattini e degli intervalli tra i trattini per lo stile di linea.


0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140
Area di modifica
Dispositivo di scorrimento
Area di anteprima
Puntale iniziale
Inizio segmento
Fine segmento
Puntale finale

L'*area di anteprima* nella parte inferiore della finestra di dialogo Linee di stile visualizza le modifiche eseguite sulla linea. L'*area di modifica* contiene un righello (in pixel) per agevolare l'impostazione della lunghezza dei trattini e degli intervalli. Il *dispositivo di scorrimento* consente di selezionare e regolare tutti i trattini o gli intervalli.

Sono disponibili le seguenti impostazioni di stile:

Aggiungi Aggiunge trattini e intervalli. Impostare la lunghezza dei trattini e degli intervalli mediante il controllo di modifica numerica o facendo clic sui dispositivi di scorrimento e trascinandoli.

Elimina Elimina il trattino o l'intervallo selezionato. Selezionare un trattino o un intervallo facendo clic sul relativo dispositivo di scorrimento nell'area di modifica.

Cancella Elimina tutti i trattini e gli intervalli.

Pulsanti di zoom Fare clic su questi pulsanti per ingrandire o ridurre la vista dell'area di modifica.

Annulla azione Fare clic su questo pulsante per annullare le modifiche eseguite precedentemente nella casella di gruppo Stile.

Modifica delle proprietà degli oggetti vettoriali

Selezione di oggetti vettoriali

Utilizzare lo strumento Selezione oggetto per selezionare gli oggetti vettoriali. Premere **Maiusc** per selezionare più oggetti vettoriali.

Se si disegnano linee e forme come oggetti vettoriali, è possibile modificarle successivamente.

Nota
Tutti i comandi del menu Oggetti sono disponibili in un menu di scelta rapida che viene visualizzato quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su oggetti, contorni e nodi.

Per eliminare un oggetto vettoriale:

1. Selezionare l'oggetto vettoriale da eliminare.

   Nota: per eliminare un oggetto da un gruppo, fare clic sul nome dell'oggetto dalla tavolozza Livelli.

2. Premere il tasto **Canc** oppure scegliere **Modifica > Cancella**.

Per modificare i colori e i materiali degli oggetti vettoriali:

1. Selezionare gli oggetti vettoriali che si desidera modificare.

2 Dalla tavolozza Materiali, scegliere un nuovo colore o materiale di primo piano o di sfondo. Il colore di sfondo viene utilizzato per il riempimento dell'oggetto, mentre il colore di primo piano viene utilizzato per le linee dell'oggetto.

Modifica delle proprietà degli oggetti vettoriali

Le proprietà vettoriali includono le caratteristiche fondamentali degli oggetti vettoriali, quali larghezza di linea, stile di linea e antialiasing. Inoltre, è possibile modificare il nome dell'oggetto (visualizzato nella tavolozza Livelli) e specificare se l'oggetto è visibile o meno.

Per modificare le proprietà vettoriali:

1 Selezionare gli oggetti vettoriali che si desidera modificare.

2 Fare clic su **Proprietà** dalla tavolozza Opzioni strumenti oppure selezionare **Oggetti > Proprietà** per aprire la finestra di dialogo Proprietà.

Nota: è anche possibile visualizzare la finestra di dialogo facendo doppio clic sul nome dell'oggetto dalla tavolozza Livelli.

3 Scegliere le opzioni di linea (larghezza della pennellata, giunzione, giunto, stile di linea e antialiasing).

4 Definire le impostazioni di pennellata (linea) e riempimento:

Pennellata Deselezionare questa casella di controllo per non impostare alcuna linea. Selezionare la casella di controllo e scegliere un colore nell'apposita casella per impostare un colore per le linee.

Riempimento Deselezionare questa casella di controllo per non impostare alcun riempimento. Selezionare la casella di controllo e scegliere un colore nell'apposita casella per impostare un colore di riempimento.

5 Nel campo **Nome** modificare il nome dell'oggetto visualizzato nella tavolozza Livelli. Se vi sono più oggetti selezionati, è necessario modificare i relativi nomi utilizzando la tavolozza Livello.

6 Per rendere gli oggetti selezionati visibili o invisibili, selezionare o deselezionare la casella di controllo **Visibile**. In alternativa, fare clic sul pulsante Attiva/disattiva visibilità dalla tavolozza Livelli. Gli oggetti invisibili vengono spesso utilizzati come percorsi per il testo.

7 Fare clic su **OK**.

Suggerimento per la modifica degli oggetti

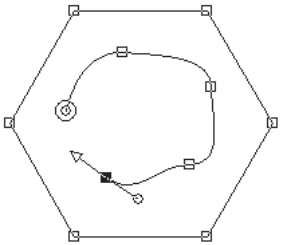
È possibile modificare le proprietà di un oggetto vettoriale anche selezionando l'oggetto e scegliendo lo strumento Penna. Se si modificano le impostazioni dalla tavolozza Opzioni strumenti, l'oggetto selezionato viene modificato.

Modifica dei nomi degli oggetti dalla tavolozza Livello

Dalla tavolozza Livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome dell'oggetto e selezionare **Rinomina** dal menu di scelta rapida.

Aggiunta e chiusura di contorni

Aggiunta di un contorno a una forma predefinita



È possibile aggiungere nuovi contorni a qualsiasi oggetto esistente, inclusi gli oggetti creati con lo strumento Forme predefinite. Il nuovo contorno assume le stesse proprietà (colore, materiale, stile di linea e così via) dell'oggetto selezionato.

Per informazioni sull'aggiunta di nodi a un contorno, vedere "Aggiunta o rimozione di nodi su un contorno" a pagina 381.

Per aggiungere un contorno a un oggetto:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica** .
3. Fare clic su un oggetto per selezionarlo.
4. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sullo strumento di disegno desiderato (linea, curva Bezier o mano libera), quindi creare il contorno.
5. Una volta terminato il disegno del contorno, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per apportare altre modifiche al contorno, selezionare **Modalità modifica** nella tavolozza Opzioni strumenti.
   - Per completare l'oggetto, scegliere un altro strumento.

Metodo alternativo per aggiungere contorni a un oggetto:

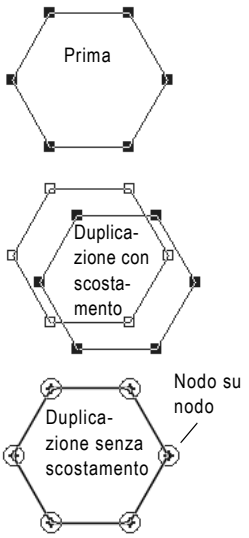
È possibile incollare un contorno in un contorno selezionato.

Per chiudere un contorno:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica** .
3. Fare clic su un contorno per selezionarlo.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Scegliere **Oggetti > Modifica > Chiudi (Ctrl+Maiusc+C)**.
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul contorno e selezionare **Modifica > Chiudi** dal menu di scelta rapida.
   - Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Chiudi contorni aperti selezionati** .

Nota: quando si chiude un contorno, viene tracciato un segmento dal nodo iniziale al nodo finale del contorno.

Duplicazione di un contorno



Per duplicare un contorno:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna**.
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica**.
3. Selezionare un nodo sul contorno.
4. Da **Oggetti > Modifica** scegliere:

   Duplica (Ctrl+D) Copia il contorno selezionato e lo incolla direttamente sopra il contorno originale.

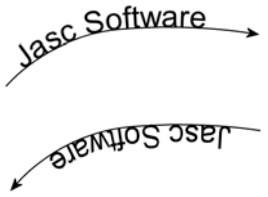
   Nota: in corrispondenza dei nodi sovrapposti viene visualizzato un indicatore di nodo su nodo.

   Duplica e scosta (Ctrl+Maiusc+D) Copia il contorno selezionato e lo incolla a una certa distanza dal contorno originale. Il valore di scostamento predefinito è di 10 pixel nelle direzioni X e Y.

   Nota: per regolare il numero di pixel per lo scostamento dei contorni, digitare i nuovi valori nei campi **Duplicazione X** e **Duplicazione Y** della tavolozza Opzioni strumenti.

Inversione della direzione di contorni e percorsi

Inversione di un percorso con testo

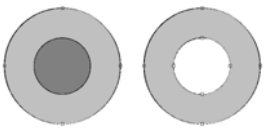


La direzione seguita da un contorno va dal nodo iniziale al nodo finale. Quando si posiziona il cursore sul nodo iniziale, accanto al cursore viene visualizzata la dicitura INIZIO. Quando si posiziona il cursore sul nodo finale, viene visualizzato FINE. Se l'oggetto ha un percorso chiuso, viene visualizzato CHIUSO.

Per gli oggetti vettoriali, è possibile invertire l'intero percorso (tutti i contorni dell'oggetto) o un solo contorno all'interno del percorso. La direzione di un contorno o di un percorso condiziona due elementi importanti:

- **Lo scorrimento del testo lungo il contorno**. Invertire la direzione per modificare l'allineamento del testo lungo un contorno.
- **Proprietà di riempimento dei contorni sovrapposti**. Se contorni con direzioni diverse si sovrappongono, ne risulta un riempimento trasparente. Invertire un contorno sovrapposto a un altro per creare oggetti ritagliati.

Inversione di un contorno per creare una forma vuota



Per invertire un percorso o un contorno:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica** .
3. Fare clic su un contorno o un percorso, quindi selezionare un nodo sul contorno.

   Nota: per invertire più contorni, selezionare un nodo su ogni contorno.
4. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul percorso o sul contorno, selezionare **Modifica** dal menu di scelta rapida, quindi selezionare **Inverti percorso (Ctrl+Maiusc+R)** oppure **Inverti contorno (Ctrl+R)**.

   Nota: è possibile accedere ai suddetti comandi anche selezionando **Oggetti > Modifica**.

Giunzione di contorni

È possibile congiungere due contorni collegandone i punti finali. A tale scopo, è possibile trascinare manualmente i nodi in modo da congiungerli, oppure eseguire l'operazione automaticamente.

Per congiungere due contorni:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica** .
3. Selezionare un contorno in modo da visualizzare tutti i nodi dell'oggetto.
4. Selezionare il nodo iniziale o finale del primo contorno da congiungere.

   Nota: è possibile congiungere solo i contorni dello stesso oggetto.
5. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per tracciare automaticamente un contorno tra i punti: Premere **Maiusc** e selezionare il nodo iniziale o il nodo finale dell'altro contorno. Premere **Ctrl+J,** o fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Modifica > Congiungi** dal menu di scelta rapida.

Per evitare di congiungere i contorni durante lo spostamento dei nodi:

Tenere premuto il tasto **Ctrl** durante il trascinamento.

- Per congiungere due contorni manualmente:
  Fare clic su un nodo e trascinarlo sul nodo iniziale o finale dell'altro contorno. Quando accanto al cursore viene visualizzato GIUNZIONE, rilasciare il pulsante del mouse.

Interruzione di contorni

È possibile interrompere un contorno in corrispondenza di qualsiasi nodo. Se si interrompe un percorso o un contorno chiuso, tale contorno o percorso viene aperto. Se si interrompe un percorso o un contorno aperto, vengono creati due contorni distinti.

È possibile interrompere i contorni in due modi: in corrispondenza di un nodo o con lo strumento Penna.

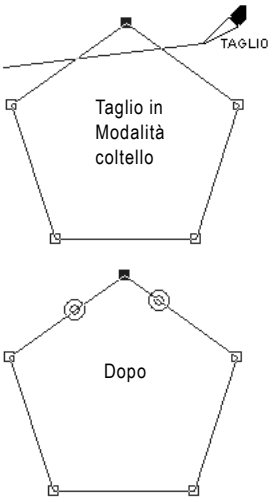
Interruzione di un contorno in corrispondenza di un nodo

Per interrompere un contorno in corrispondenza di un nodo:

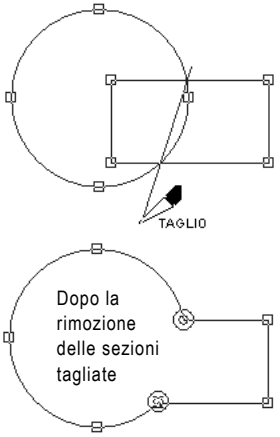
1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modifica** .
3. Selezionare il nodo in corrispondenza del quale si desidera interrompere il contorno.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Scegliere **Oggetti > Modifica > Interrompi (Ctrl+K)**.
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e scegliere **Modifica > Interrompi** dal menu di scelta rapida.

   Il percorso o il contorno viene interrotto e un nuovo nodo viene aggiunto al di sopra del nodo corrente. Il quadratino che contraddistingue il nodo si trasforma in un indicatore di nodo su nodo. Trascinare lontano uno dei nodi in modo da separarli.

Interruzione di contorni con lo strumento Penna



Interruzione di più contorni con lo strumento Penna



Per interrompere un contorno con lo strumento Penna:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Modalità coltello** .
3. Selezionare il contorno da interrompere.
4. Fare clic e trascinare fino al punto in cui si desidera interrompere il contorno.

Nota

La Modalità coltello dello strumento Penna taglia tutti i contorni selezionati dell'oggetto.

Allineamento e disposizione degli oggetti vettoriali

È possibile allineare e disporre gli oggetti vettoriali in diversi modi: allinearne i bordi, distribuirli uniformemente, centrarli sulla tela dell'immagine e modificarne l'ordine (dal primo all'ultimo) su un livello.

Nota
Tutti i comandi del menu Oggetti sono disponibili in un menu di scelta rapida che viene visualizzato quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su oggetti, contorni e nodi.

Per spostare un oggetto vettoriale:

1. Selezionare gli oggetti che si desidera spostare.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic all'interno di un riquadro di selezione e trascinare gli oggetti in una nuova posizione.
   - Per spostare un solo pixel per volta, premere **Maiusc** o **Ctrl**, quindi premere il tasto freccia **Su**, **Giù**, **Sinistra** o **Destra**.
   - Per spostare 10 pixel per volta, premere **Ctrl+Maiusc**, quindi premere il tasto freccia **Su**, **Giù**, **Sinistra** o **Destra**.

Copiare e incollare oggetti vettoriali

È possibile tagliare, copiare e incollare gli oggetti vettoriali come tutti gli altri dati. Selezionare l'oggetto dal menu **Modifica** quindi selezionare **Taglia** o **Copia**.

Per incollare gli oggetti vettoriali su uno stesso livello, selezionare **Modifica > Incolla > Come nuova selezione vettoriale**.

Per incollare gli oggetti vettoriali come un nuovo livello, selezionare **Modifica > Incolla > Come nuovo livello**.

Per incollare gli oggetti vettoriali come una nuova immagine, selezionare **Modifica > Incolla > Come nuova immagine**.

Raggruppamento e separazione di oggetti vettoriali

Per modificare più oggetti con la stessa procedura, raggrupparli tra di loro. Se gli oggetti sono raggruppati, è possibile spostare, ridimensionare, rimodellare e modificare le linee e i materiali di tutti gli oggetti contemporaneamente. È inoltre possibile raggruppare diversi gruppi di oggetti vettoriali.

Se si raggruppano oggetti situati su livelli diversi, essi vengono automaticamente spostati sul livello del primo oggetto selezionato.

Ogni gruppo è contrassegnato da un'etichetta nella tavolozza Livelli e tutti gli oggetti del gruppo sono indicati come componenti. Per visualizzare i componenti di un gruppo, fare clic sul segno più (+) davanti al nome del gruppo.

Nota
Anche se un oggetto appartiene a un gruppo, è possibile selezionarlo nella tavolozza Livelli e modificarlo individualmente.

È possibile raggruppare gli oggetti in due modi: mediante lo strumento Selezione oggetto o dalla tavolozza Livelli.

Modifica di un oggetto di un gruppo

Nel caso di un gruppo di oggetti, la maggior parte dei comandi di Paint Shop Pro viene applicata all'intero gruppo. Tuttavia, vi sono diversi modi per modificare un singolo oggetto del gruppo. Innanzitutto, fare clic sul nome dell'oggetto nella tavolozza Livelli (il nome viene evidenziato in grassetto). Quindi, è possibile:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome dell'oggetto e scegliere un comando dal menu di scelta rapida.
- Spostare l'oggetto mediante i tasti freccia.

Per raggruppare gli oggetti vettoriali utilizzando lo strumento Selezione oggetto:

1. Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per selezionare tutti gli oggetti che si desidera raggruppare.
2. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic sul pulsante **Raggruppa** oppure selezionare **Oggetti > Raggruppa**.

Per raggruppare gli oggetti mediante la tavolozza Livelli:

1. Dalla tavolozza **Livelli**, fare clic sul nome del primo oggetto che si desidera raggruppare.
2. Premere **Maiusc** e fare clic su ciascun oggetto da aggiungere al gruppo.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome di uno degli oggetti e scegliere **Raggruppa** dal menu di scelta rapida.

   Nota: se si raggruppano oggetti situati su livelli diversi, vengono spostati tutti sul livello del primo oggetto selezionato.

Per separare tutti gli oggetti di un gruppo:

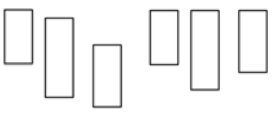
1. Selezionare il gruppo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Scegliere **Oggetti > Separa.**
   - Dalla tavolozza Opzioni strumenti dello strumento **Selezione oggetto**, fare clic sul pulsante **Separa**.
   - Dalla tavolozza Livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del gruppo e scegliere **Separa** dal menu di scelta rapida.

Per rimuovere un singolo oggetto da un gruppo:

Dalla tavolozza **Livelli**, trascinare l'oggetto dal gruppo corrente in un altro gruppo o livello.

Allineamento di oggetti vettoriali

Allineamento in alto



È possibile allineare gli oggetti gli uni agli altri. Ad esempio, è possibile allineare i bordi superiori degli oggetti.

Per allineare gli oggetti vettoriali:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto**.

2 Selezionare il primo oggetto vettoriale. Tutti gli altri oggetti selezionati successivamente vengono allineati al primo oggetto.

3 Premere il tasto **Maiusc** e selezionare tutti gli altri oggetti che si desidera allineare.

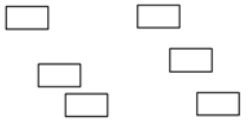
4 Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su uno dei pulsanti di **Allineamento oggetti**:

In alto , **In basso** , **A sinistra** , **A destra** , **Centro verticale** o **Centro orizzontale** .

Nota: in alternativa, scegliere **Oggetti > Allinea** e selezionare un comando.

Distribuzione di oggetti vettoriali

Distribuzione in alto verticale



Gli oggetti vettoriali possono essere distribuiti uniformemente gli uni rispetto agli altri. Ad esempio, è possibile distribuire tre oggetti in modo che vi sia una spaziatura uniforme tra i rispettivi bordi superiori. Per informazioni sulla distribuzione degli oggetti sulla tela, vedere “Posizionamento di oggetti vettoriali sulla tela” a pagina 373.

Per distribuire gli oggetti in modo uniforme:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto** .

2 Fare clic su un oggetto per selezionarlo. Premere il tasto **Maiusc** e selezionare gli altri oggetti.

Nota: per poter distribuire gli oggetti in relazione gli uni rispetto agli altri, è necessario selezionare almeno tre oggetti.

3 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per distribuire gli oggetti in relazione gli uni agli altri: dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su uno dei pulsanti di **distribuzione degli oggetti**:

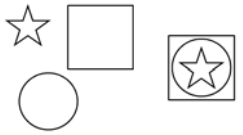
Superiore verticale , **Centro verticale** , **Inferiore verticale** , **Destra orizzontale** , **Centro orizzontale** o **Sinistra orizzontale** .

Metodo di distribuzione alternativo

Con gli oggetti selezionati, fare clic con il pulsante destro del mouse su un oggetto. Dal menu di scelta rapida, selezionare un metodo di distribuzione da **Distribuisci oggetto**.

Posizionamento di oggetti vettoriali sulla tela

Centro nella tela



Per allineare gli oggetti vettoriali nella tela:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto**.
2. Fare clic su un oggetto per selezionarlo.
3. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su uno dei pulsanti di **Posizione sulla tela**:
   - **Centra nella tela**, **Centra orizz. nella tela** o **Centra vert. nella tela**.

   Nota: tutti i suddetti comandi sono disponibili anche nel menu **Oggetti > Allinea**.

Per distribuire gli oggetti vettoriali sulla tela:

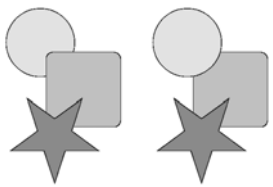
1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto**.
2. Fare clic su un oggetto per selezionarlo.
3. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su uno dei pulsanti per la **posizione sulla tela:**

   Distanzia uniformemente in orizzontale o **Distanzia uniformemente in verticale**.

   Nota: tutti i suddetti comandi sono disponibili anche nel menu **Oggetto > Distribuisci.**

Disposizione degli oggetti vettoriali

Visualizzazione del cerchio sopra gli altri elementi



Ogni oggetto disegnato su un livello viene collocato al di sopra dell'oggetto precedente (anche se gli oggetti non si sovrappongono). Se si disegnano 50 oggetti su un livello, il cinquantesimo occupa la posizione superiore e il primo la posizione inferiore. Se vi sono oggetti sovrapposti, è possibile spostarli in una posizione diversa nella pila di oggetti.

Per disporre gli oggetti vettoriali:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto**.
2. Fare clic su un oggetto per selezionarlo.

Uso della tavolozza Livelli per disporre gli oggetti vettoriali

Per modificare la posizione di un oggetto su un livello: selezionare il nome dell'oggetto dalla tavolozza **Livelli**, quindi fare clic e trascinare l'oggetto più in alto o più in basso nell'elenco di oggetti.

3 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per spostare un oggetto in una posizione superiore:dalla tavolozza Opzioni strumenti, fare clic su **Porta in alto** .
- Per spostare un oggetto in una posizione inferiore: fare clic su **Porta sotto** .
- Per spostare un oggetto di una posizione verso l'alto o il basso: fare clic su **Sposta su** o **Sposta giù** .

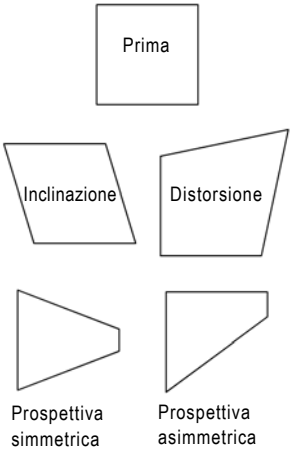
Nota: tutti i suddetti comandi sono disponibili anche selezionando **Oggetti > Disponi**.

Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali

Procedura veloce per scalare in maniera proporzionale

Per modificare le dimensioni di un oggetto vettoriale mantenendo le stesse proporzioni, selezionare l'oggetto con lo strumento Selezione oggetto, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse e trascinare un quadratino di ridimensionamento dell'angolo del riquadro di selezione.

Modifica delle forma degli oggetti



Lo strumento Selezione oggetto consente di trasformare oggetti vettoriali e testo vettoriale in modo interattivo. Selezionare un oggetto e trascinare i quadratini di ridimensionamento del riquadro di selezione per ridimensionare, ruotare, inclinare, distorcere o applicare una prospettiva. È inoltre possibile cambiare le dimensioni e la forma di un oggetto vettoriale modificandone i nodi e i contorni con lo strumento Penna. Per istruzioni, vedere "Modifica di percorsi e contorni" a pagina 376.

Nota

Tutti i comandi del menu Oggetti sono disponibili in un menu di scelta rapida che viene visualizzato quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su oggetti, contorni e nodi.

Per modificare le dimensioni e la forma di oggetti vettoriali:

1 Utilizzare gli strumenti **Selezione oggetto, Forma predefinita** o **Testo** per selezionare un oggetto.

2 Eseguire almeno una delle seguenti operazioni:

- Per modificare le dimensioni, fare clic e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo o uno dei quadratini disposti lungo i bordi.
- Per modificare le dimensioni mantenendo le proporzioni correnti, fare clic con il pulsante destro del mouse su uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo e trascinare.
- Per modificare la prospettiva in modo simmetrico, premere **Ctrl** e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo orizzontalmente o verticalmente.

- Per modificare la prospettiva in modo asimmetrico, premere **Maiusc** e trascinare uno dei quadratini di ridimensionamento d'angolo.
- Per inclinare, premere **Maiusc** e trascinare contemporaneamente uno dei quadratini di ridimensionamento laterali.
- Per distorcere, premere **Ctrl** e **Maiusc** e trascinare contemporaneamente uno dei quadratini di ridimensionamento.

Comandi di rotazione

Per ruotare gli oggetti vettoriali:

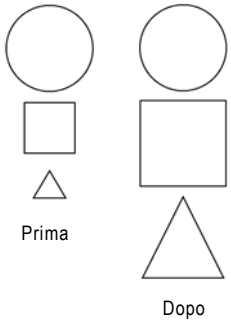
1. Utilizzare lo strumento **Selezione oggetto** per selezionare un oggetto.
2. Fare clic sul quadratino di ridimensionamento di rotazione e trascinare.

   Nota: per cambiare il centro di rotazione, premere **Ctrl** e contemporaneamente fare clic sul punto centrale di rotazione e trascinarlo in una nuova posizione.

Applicazione delle stesse dimensioni agli oggetti vettoriali

È possibile applicare la stessa altezza, la stessa larghezza o entrambe a tutti gli oggetti selezionati. Le dimensioni del primo oggetto selezionato vengono utilizzate come riferimento per il ridimensionamento.

Applicazione di entrambe le dimensioni



Per applicare le stesse dimensioni agli oggetti vettoriali:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto**.
2. Fare clic sul primo oggetto vettoriale. Dal primo oggetto dipende il ridimensionamento di tutti gli altri oggetti selezionati.
3. Premere il tasto **Maiusc** e selezionare tutti gli oggetti che si desidera ridimensionare.
4. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, scegliere una delle opzioni disponibili di **Applica la stessa dimensione**:
   - **Applica la stessa altezza**
   - **Applica la stessa larghezza**
   - **Applica la stessa larghezza e altezza**

   Nota: tutti i suddetti comandi sono disponibili anche nel menu **Oggetti > Applica la stessa dimensione**.

Modifica di percorsi e contorni

Per ritoccare o trasformare completamente gli oggetti vettoriali, è possibile modificarne i nodi, i contorni e i percorsi. Per ulteriori informazioni sui percorsi e i contorni, vedere “Composizione di un oggetto vettoriale” a pagina 347. Per ulteriori informazioni sui tipi di nodi, vedere “Modifica dei nodi” a pagina 378.

Nota
Tutti i comandi del menu Oggetti sono disponibili in un menu di scelta rapida che viene visualizzato quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su oggetti, contorni e nodi.

Per modificare un contorno:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .
3. Fare clic su un contorno, quindi fare doppio clic su un nodo per selezionare tutti i nodi.
4. Selezionare **Oggetti > Modifica** e selezionare un comando:

   Taglia Sposta il contorno selezionato negli Appunti di Windows. Se l’oggetto presenta un solo contorno, viene spostato l’intero oggetto.

   Copia Copia il contorno selezionato negli Appunti di Windows.

   Incolla Incolla il contorno tagliato o copiato nell’oggetto corrente.

   Elimina Elimina il contorno selezionato.

   Seleziona tutto (Ctrl+A) Seleziona tutti i nodi del percorso.

   Nessuna selezione (Ctrl+Maiusc+A) Deseleziona tutti i nodi selezionati.

   Inverti selezione (Ctrl+I) Seleziona tutti i nodi deselezionati e deseleziona tutti i nodi selezionati.

Per eliminare un contorno:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .

3 Fare clic su un contorno, quindi fare doppio clic su un nodo per selezionare tutti i nodi.

4 Premere il tasto **Canc** oppure scegliere **Modifica > Cancella**.

Nota: non è possibile eliminare un percorso. Un percorso viene eliminato solo insieme all'oggetto a cui appartiene oppure quando vengono eliminati tutti i contorni dell'oggetto.

Per spostare un percorso:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .

2 Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .

3 Per selezionare un percorso, fare clic su un contorno qualsiasi del percorso.

4 Per spostare tutti i contorni di un oggetto (il percorso), fare clic su un percorso qualsiasi e trascinarlo.

Per spostare un contorno:

1 Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .

2 Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .

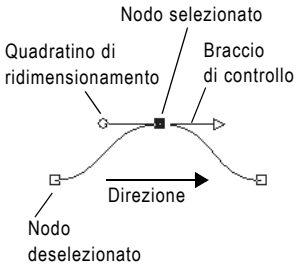
3 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Maiusc** e contemporaneamente spostare il cursore sopra il contorno. Accanto al cursore viene visualizzata la dicitura SUB. Fare clic sul contorno e trascinarlo.
- Fare clic su un contorno o su un percorso, quindi fare doppio clic su un nodo per selezionare tutti i nodi. Fare clic su un nodo e trascinarlo.

Modifica dei nodi

Composizione di un nodo

Componenti di un nodo



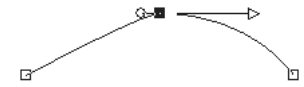
Un *nodo* è un punto su un contorno che definisce la forma del contorno in quel punto. Dai nodi si estendono uno o due bracci di controllo, oppure nessuno. La lunghezza e la direzione dei bracci di controllo determinano la forma del contorno in corrispondenza del nodo. Per regolare i bracci di controllo, fare clic sui quadratini di ridimensionamento. La linea retta o curva compresa tra due nodi è un segmento di linea.

Tipi di nodo

Nodo simmetrico

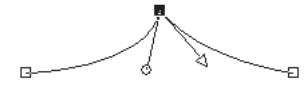
Simmetrico Scegliere questo tipo di nodo per creare una curva morbida e uniforme da un'estremità all'altra del nodo. Qualsiasi modifica apportata a un braccio di controllo viene applicata anche all'altro.

Nodo asimmetrico



Asimmetrico Scegliere questo tipo di nodo per ottenere una curva diversa su ciascun lato del nodo pur mantenendo l'uniformità del nodo. È possibile regolare la lunghezza di ogni braccio di controllo in modo indipendente, ma non la direzione.

Nodo a cuspide



A cuspide Scegliere questo tipo per nodi che presentano significativi cambiamenti di direzione. È possibile regolare la lunghezza e la direzione di ogni braccio di controllo in modo indipendente.

Nodo lineare

Lineare Scegliere questo tipo di nodo per ottenere una transizione uniforme tra i segmenti di una linea retta e di una linea curva.

Selezione dei nodi

Per selezionare uno o più nodi:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .
3. Fare clic su un oggetto vettoriale. L'oggetto viene visualizzato come un contorno con dei nodi.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic su un nodo per selezionarlo.

- Premere Maiusc e fare clic su un nodo per deselezionare il nodo.
- Per selezionare più nodi, premere **Maiusc** e fare clic su ciascun nodo. In alternativa, fare clic e tracciare un rettangolo sui nodi.
- Per selezionare tutti i nodi su un contorno, fare doppio clic su un nodo. Se l'oggetto presenta un solo contorno, tutti i nodi del percorso vengono selezionati.
- Per selezionare tutti i nodi di un percorso (tutti i nodi dell'oggetto), premere **Ctrl+A** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Modifica > Seleziona tutto** dal menu di scelta rapida.
- Per selezionare il nodo successivo o precedente su un contorno, premere **Maiusc**, quindi premere un tasto freccia.

Nota: è facile individuare i nodi iniziale e finale. Quando il cursore viene posizionato sopra tali nodi, viene visualizzata la dicitura INIZIO o FINE. Se la forma è chiusa, accanto al cursore viene invece visualizzata la dicitura CHIUSO.

Spostamento dei nodi

Suggerimenti per lo spostamento dei nodi:

Quando si trascina un nodo è possibile vincolarne i segmenti di linea in base a incrementi di 45 gradi.
Per vincolare il segmento precedente, tenere premuto il tasto **Maiusc**.

Spostando un nodo si altera la forma di un oggetto vettoriale. Se un oggetto presenta più contorni, per spostare un contorno è necessario spostarne tutti i nodi. Per spostare l'intero oggetto, è necessario spostarne il percorso.

Per spostare un nodo:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .
3. Fare clic su un nodo e trascinarlo in una nuova posizione o premere i tasti freccia.

   Nota: per spostare più nodi, selezionarli; quindi fare clic su un nodo selezionato e trascinarlo.

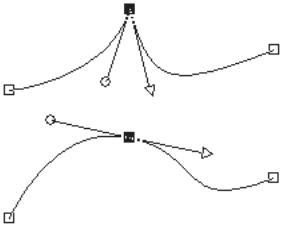
Modifica di curve e linee

È possibile regolare la forma del contorno in corrispondenza di un nodo modificando il tipo di nodo, i bracci di controllo del nodo o i segmenti di linea.

Modifica dei tipi di nodo

È possibile, ad esempio, trasformare un nodo a cuspide in un nodo simmetrico per attenuare un angolo acuto.

Da cuspide a simmetrico



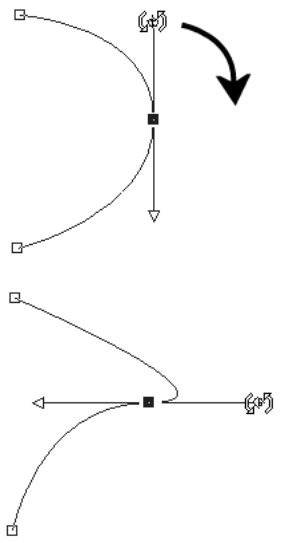
Per regolare una curva modificando il tipo di nodo:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .
3. Selezionare un nodo.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare **Oggetti > Tipo di nodo** e scegliere il tipo di nodo:
     Asimmetrico (Ctrl+Maiusc+S)
     Simmetrico (Ctrl+S)
     A cuspide (Ctrl+U)
     Lineare
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo, quindi scegliere **Tipo di nodo** dal menu di scelta rapida.

Regolazione dei nodi con i bracci di controllo

La lunghezza e la direzione dei bracci di controllo di un nodo determinano la forma del contorno in corrispondenza del nodo. Il quadratino di ridimensionamento con la freccia indica la direzione del contorno.

Regolazione dei bracci di controllo



Per regolare una curva mediante i bracci di controllo:

1. Selezionare un nodo per visualizzarne i bracci di controllo.

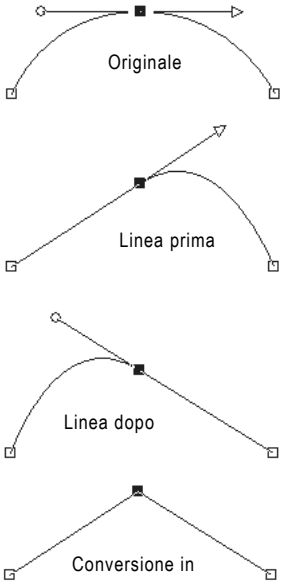
   Nota: i nodi a cuspide potrebbero non presentare alcun braccio di controllo.
2. Spostare il cursore su un quadratino di ridimensionamento fino a quando non assume la forma di due frecce rotanti, quindi fare clic sul quadratino e trascinarlo.

   Nota: per vincolare i bracci di controllo in base a angoli fissi (in incrementi di 45 gradi), tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si trascina.

Modifica dei segmenti di linea

Anziché cambiare il tipo di nodo, è anche possibile specificare il tipo di segmento di linea per ciascuna estremità del nodo. È possibile trasformare i segmenti di linea da curvi a retti. Il tipo di segmento di linea e il tipo di nodo sono interdipendenti. Ad esempio, se si aggiunge una linea retta prima o dopo una curva simmetrica, il tipo di nodo diventa asimmetrico.

Modifica dei segmenti di linea



Per modificare il segmento di linea prima o dopo un nodo:

1. Selezionare un nodo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare **Oggetti > Tipo di nodo** e scegliere un'opzione: per raddrizzare il segmento prima *e* dopo un nodo, scegliere **Converti in linea**. **(Ctrl+L)**.
     Per raddrizzare il segmento prima *o* dopo un nodo, scegliere **Linea prima (Ctrl+B)** o **Linea dopo (Ctrl+F)**.
     Per curvare il segmento prima o dopo un nodo, scegliere **Curva prima (Ctrl+1)** o **Curva dopo (Ctrl+2)**.
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo, quindi selezionare **Tipo di nodo** dal menu di scelta rapida.
3. Effettuare una selezione.

   Nota: è possibile accedere ai suddetti comandi anche selezionando **Oggetti > Tipo di nodo**.

Per raddrizzare una curva tra due nodi:

1. Selezionare due nodi consecutivi.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse su un nodo e selezionare **Tipo di nodo > Converti in linea** dal menu di scelta rapida.

Aggiunta o rimozione di nodi su un contorno

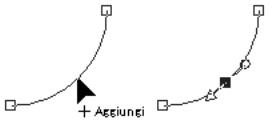
Per creare ulteriori opzioni di modifica della forma di un oggetto vettoriale, aggiungere, eliminare o unire i nodi in qualsiasi punto lungo il percorso dell'oggetto vettoriale.

Aggiunta di nodi

È possibile aggiungere nodi con tutte e tre le modalità dello strumento Penna.

Per aggiungere nodi su un contorno (Modalità tracciamento e modifica):

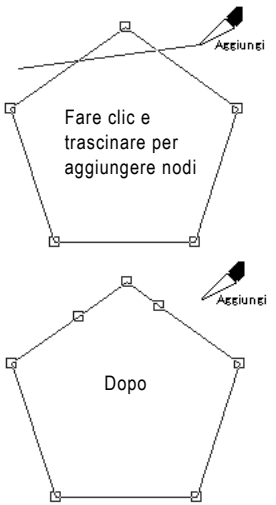
Aggiunta di nodi nelle Modalità tracciamento o modifica



1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna**.
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica**.
3. Fare clic sul contorno che si desidera modificare.
4. Tenere premuto il tasto **Ctrl** mentre si sposta il cursore sul contorno nel punto in cui si desidera aggiungere un nodo. Accanto al cursore viene visualizzata la dicitura AGGIUNGI.
5. Sempre tenendo premuto il tasto **Ctrl**, fare clic sulla linea. Viene aggiunto un nodo simmetrico.

Per aggiungere nodi su un contorno (Modalità coltello):

Aggiunta di nodi in Modalità coltello



1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna**.
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Coltello**.
3. Fare clic sul contorno che si desidera modificare.
4. Tenere premuto il tasto **Ctrl**. La dicitura TAGLIA accanto al cursore viene sostituita da AGGIUNGI.
5. Fare clic e trascinare il cursore sul contorno nei punti in cui si desidera aggiungere i nodi.

Per aggiungere un nuovo nodo iniziale o finale:

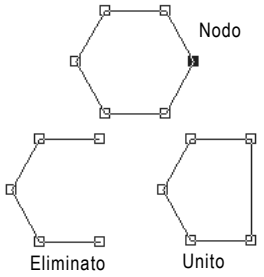
1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna**.
2. Dalla tavolozza Opzioni strumenti, selezionare il tipo di segmento che si desidera utilizzare (linea, curva Bezier o a mano libera).
3. Selezionare il nodo iniziale o finale del contorno.
4. Fare clic per tracciare un altro nodo; il contorno viene collegato automaticamente al nuovo nodo.

5 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Continuare a tracciare nuovi nodi.
- Per modificare i nodi o i contorni, selezionare **Modifica**.
- Per completare le modifiche, scegliere un altro strumento.

Eliminazione o unione di nodi

Eliminazione e unione



L'*unione* di nodi su un contorno rimuove i nodi dal contorno ma conserva i segmenti di linea su entrambe le parti. Tali segmenti vengono combinati in un unico segmento di linea tra i nodi rimanenti. Se il contorno è curvo in corrispondenza del nodo, la curva viene mantenuta per quanto possibile.

L'*eliminazione* di un nodo da un contorno rimuove il nodo e i segmenti di linea da entrambe le parti. Se si elimina un nodo al centro di un contorno aperto, l'oggetto vettoriale viene convertito in due contorni distinti. Se si elimina un nodo da un contorno chiuso, il contorno viene aperto.

Per unire uno o più nodi:

1 Selezionare il nodo da unire.

2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Scegliere **Oggetti > Modifica > Unisci (Ctrl+M)**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e scegliere **Modifica > Unisci** dal menu di scelta rapida.
- Premere il tasto **Ctrl**, spostare il cursore sul nodo fino a quando viene visualizzato UNISCI, quindi fare clic sul nodo.

Per eliminare un nodo e i relativi segmenti di linea:

1 Selezionare il nodo da eliminare.

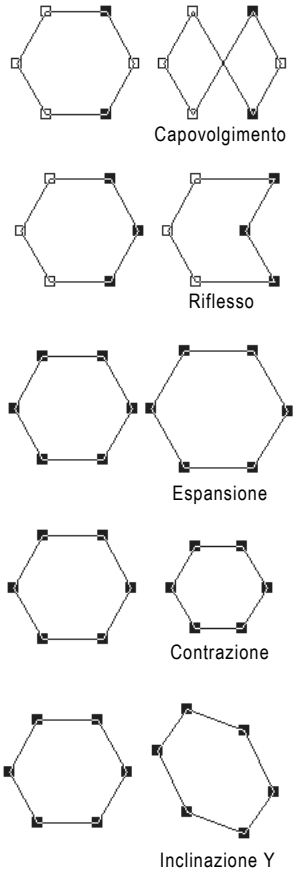
2 Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Premere **Canc**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Modifica > Elimina** dal menu di scelta rapida.
- Scegliere **Oggetti > Modifica > Elimina.**

Nota: per eliminare un segmento di linea, interrompere il percorso in corrispondenza di un nodo del segmento di linea, quindi eliminare il nuovo nodo risultante. Per informazioni sull'interruzione dei percorsi, vedere "Interruzione di contorni" a pagina 368.

Trasformazione dei nodi

Trasformazione dei nodi



È possibile cambiare la forma di un contorno modificandone i nodi in diversi modi, ad esempio mediante operazioni di capovolgimento, riflessione e rotazione.

Per trasformare i nodi, utilizzare i comandi del menu Oggetti o la tavolozza Opzioni strumenti.

Utilizzo del menu Oggetti per trasformare i nodi

Il menu Oggetti consente di trasformare i nodi selezionati utilizzando le impostazioni correnti di ogni comando di trasformazione.

Per trasformare i nodi con le impostazioni correnti:

1. Selezionare i nodi da trasformare.
2. Scegliere **Oggetti > Trasforma nodi selezionati** e selezionare un comando:

   Capovolgi (Ctrl+Maiusc+F) Sposta i nodi selezionati lungo l'asse verticale; i nodi situati sopra vengono collocati sotto e viceversa. Se il comando viene applicato a un solo nodo, i bracci di controllo (se presenti) vengono capovolti.

   Rifletti (Ctrl+Maiusc+M) Sposta i nodi selezionati lungo l'asse orizzontale; i nodi situati a sinistra vengono collocati a destra e viceversa. Se il comando viene applicato a un solo nodo, i bracci di controllo (se presenti) vengono invertiti.

   Ruota Ruota i nodi selezionati in base all'impostazione di rotazione corrente. Se il comando viene applicato a un solo nodo, i bracci di controllo (se presenti) vengono ruotati.

   Inclina X Sposta i nodi selezionati a sinistra o a destra (lungo l'asse orizzontale) utilizzando l'impostazione di inclinazione corrente.

   Inclina Y Sposta i nodi selezionati verso sinistra o verso destra (lungo l'asse verticale) utilizzando l'impostazione di inclinazione corrente.

   Contrai (F8) Sposta i nodi selezionati più vicino gli uni agli altri in base all'impostazione di contrazione corrente. Non è possibile applicare questo comando a un solo nodo.

   Espandi (F9) Sposta i nodi selezionati più lontano gli uni dagli altri in base all'impostazione di espansione corrente. Non è possibile applicare questo comando a un solo nodo.

Utilizzo della tavolozza Opzioni strumenti per trasformare i nodi

È possibile utilizzare la tavolozza Opzioni strumenti dello strumento Penna per impostare e applicare le funzioni di trasformazione ai nodi selezionati.

Per regolare e applicare le funzioni di trasformazione:

1. Dalla barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Penna** .
2. Dalla sezione Modalità della tavolozza Opzioni strumenti, selezionare **Modifica** .

   Nota: potrebbe essere necessario fare clic sul pulsante Altre opzioni per visualizzare tutte le opzioni della tavolozza Opzioni strumenti.
3. Selezionare il nodo o i nodi da trasformare.
4. Dalla tavolozza Opzioni strumenti selezionare una funzione di trasformazione:

   Espandi Imposta il numero di pixel per l'espansione dei nodi.

   Contrai Imposta il numero di pixel per la contrazione dei nodi.

   Inclina X Imposta il numero di pixel per inclinare i nodi sull'asse orizzontale.

   Inclina Y Imposta il numero di pixel per l'inclinazione dei nodi sull'asse verticale.

   Ruota Imposta i gradi per la rotazione dei nodi.
5. Specificare un valore per la funzione di trasformazione selezionata.
6. Fare clic su **Applica** .

CAPITOLO 14

Utilizzo dei livelli

I livelli sono fondamentali per creare e modificare le immagini in Paint Shop Pro. I livelli consentono di aggiungere elementi alle immagini, creare illustrazioni ed effetti artistici, nonché modificare le immagini più facilmente. È possibile aggiungere o eliminare i livelli, modificarne la disposizione (dal livello superiore al livello inferiore) e miscelare i pixel in modi diversi. Se i livelli non vengono uniti, ognuno di essi rimane indipendente; è quindi possibile modificare ogni livello senza che ciò influisca sugli altri.

Sommario

Informazioni sui livelli 388
Aggiunta di nuovi livelli alle immagini 394
Modifica delle proprietà dei livelli 397
Modifica dei livelli 408
Utilizzo dei livelli di regolazione 412
Utilizzo della tavolozza Livelli 416

Informazioni sui livelli

Metodi per usare i livelli

Per la descrizione delle numerose operazioni che è possibile eseguire con i livelli, consultare le seguenti sezioni:

- "Utilizzo dei livelli con le immagini fotografiche" a pagina 392
- "Utilizzo dei livelli con le illustrazioni" a pagina 393

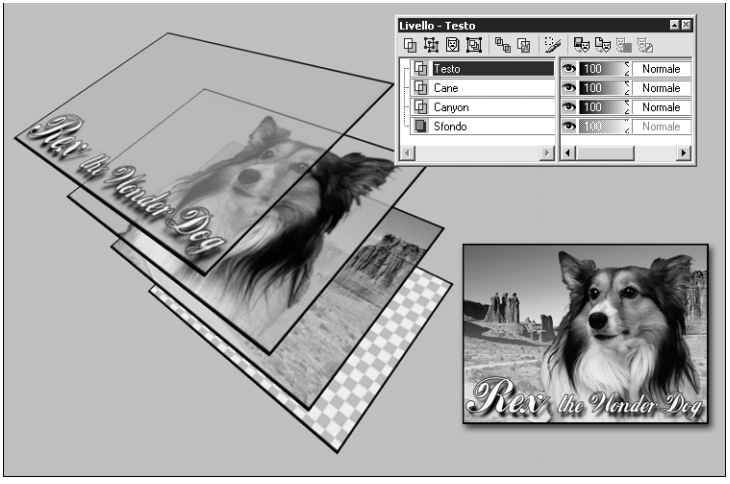
Quando si crea o si importa un'immagine in Paint Shop Pro, l'immagine presenta un unico livello. A seconda del tipo di immagine creata o importata, all'interno della tavolozza Livelli il livello singolo può essere etichettato come Sfondo (nel caso in cui si aprano immagini come fotografie o inquadrature delle schermate), Raster, Vettore o Tecniche di disegno.

Per la maggior parte dei semplici ritocchi e correzioni non è necessario aggiungere livelli supplementari. Tuttavia, è in genere buona norma duplicare il livello (facendo clic sul pulsante **Duplica livello** nella barra degli strumenti della tavolozza Livelli) prima di eseguire azioni come la correzione fotografica. L'applicazione di modifiche al livello duplicato consente di preservare l'immagine originale sul relativo livello. Quando si desidera eseguire operazioni più complesse, come l'aggiunta di elementi all'immagine, la creazione di composizioni fotografiche, l'aggiunta di testo e altri effetti, si consiglia di utilizzare i livelli per queste attività.

Ogni livello aggiunto ha inizialmente l'aspetto di un foglio trasparente sullo sfondo. Man mano che si aggiungono pennellate, oggetti vettoriali o testo, alcune parti del livello di sfondo vengono coperte. Le parti trasparenti consentono di vedere attraverso i livelli sottostanti. È possibile disporre più livelli uno sull'altro per creare gli effetti desiderati, come ad esempio composizioni artistiche, collage di fotografie o illustrazioni complesse.

Nell'illustrazione seguente ogni immagine è posizionata su un livello distinto. Il livello di sfondo è trasparente.

Creazione di composizioni di immagini con i livelli



Tipi di livello

Esistono sei tipi di livelli: Sfondo, Raster, Vettore, Tecniche di disegno, Maschera e Regolazione. L'icona visualizzata prima del nome del livello nella tavolozza Livelli indica il tipo di livello. Inoltre è possibile creare gruppi di livelli e trasformare le selezioni in livelli. Paint Shop Pro supporta fino a 500 livelli. Il numero effettivo di livelli consentiti in un'immagine può essere limitato dalla quantità di memoria disponibile nel computer.

Nota: solo le immagini in scala dei grigi o a 16,8 milioni di colori possono avere più livelli raster. Le immagini con qualsiasi profondità del colore possono includere più livelli vettoriali.

Dati raster e vettoriali

Per ulteriori informazioni sui dati raster e vettoriali, vedere "Informazioni sulle immagini vettoriali e raster" a pagina 36.

Livello di sfondo

Il livello di sfondo è il livello inferiore di un'immagine. Tale livello è chiamato "Sfondo" nella tavolozza Livelli e non può essere rinominato. Quando si importano formati di file quali JPEG, GIF o PNG in Paint Shop Pro, questi risiedono su un unico livello, ovvero il livello di sfondo.

Il livello di sfondo contiene dati raster ma non è in grado di visualizzare la trasparenza. Non è possibile modificarne la disposizione, la modalità di miscelatura e l'opacità.

Per spostare il livello di sfondo in una posizione superiore, è necessario trasformarlo in un livello raster normale; vedere "Trasformazione di un livello di sfondo in un livello raster normale" a pagina 395.

Se si crea una nuova immagine con uno sfondo trasparente, essa non avrà un livello di sfondo e il livello inferiore sarà un livello raster chiamato "Livello raster 1". È possibile spostare questo livello in qualsiasi posizione, modificarne l'opacità e la modalità di miscelatura.

È opportuno utilizzare il livello di sfondo?

Paint Shop Pro supporta la trasparenza su livelli diversi dal livello di sfondo. Per creare un'immagine priva di aree trasparenti, scegliere uno sfondo dal colore pieno. Il livello di sfondo costituirà il livello inferiore dell'immagine.

Per creare una nuova immagine con aree trasparenti, scegliere uno sfondo trasparente. Un livello raster costituirà il livello inferiore dell'immagine.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di nuove immagini, vedere "Creazione di un'immagine" a pagina 36.

Livelli raster

I livelli raster contengono esclusivamente dati raster. I dati raster sono composti da singoli elementi, chiamati pixel, disposti in una griglia. A ogni pixel è associato un colore e una posizione specifici. Le immagini fotografiche sono composte da dati raster. Quando si ingrandiscono dati raster, i singoli pixel sono visualizzati come quadratini colorati.

Usare i livelli raster per visualizzare piccole modifiche nel tono e nel colore. I livelli raster possono essere utilizzati anche per gli oggetti e il testo raster a cui si desidera applicare i comandi e gli strumenti raster. I comandi relativi agli effetti, gli strumenti di pittura e molti altri strumenti sono applicabili solo ai livelli raster.

Numero di livelli

Paint Shop Pro supporta fino a 500 livelli. Il numero effettivo di livelli consentiti in un'immagine può essere limitato dalla quantità di memoria disponibile nel computer.

I dati raster devono risiedere su livelli raster (un normale livello raster o il livello di sfondo). Se si tenta di usare uno strumento raster mentre è selezionato un livello vettoriale, il programma chiede di convertire il livello vettoriale in un livello raster.

Livelli vettoriali

I livelli vettoriali contengono solo oggetti vettoriali (linee e forme), testo vettoriale o gruppi di oggetti vettoriali. Gli oggetti e il testo vettoriali sono composti da elementi geometrici: linee, curve e le rispettive posizioni. Durante la modifica di oggetti e testo vettoriali, vengono alterate le linee e le curve anziché i singoli pixel. Le immagini e il testo vettoriali conservano la nitidezza e i dettagli quando vengono ridimensionati o stampati con qualsiasi risoluzione.

Profondità colore

Solo le immagini in scala dei grigi o a 16,8 milioni di colori possono avere più livelli raster. Le immagini con qualsiasi profondità del colore possono includere più livelli vettoriali.

Usare i livelli vettoriali per creare oggetti o testo facilmente modificabili. Per visualizzare i nomi degli oggetti vettoriali su un livello vettoriale, fare clic sul segno più situato davanti al nome del livello nella tavolozza Livelli.

Gli oggetti vettoriali devono risiedere su livelli vettoriali. Se si crea un oggetto vettoriale mentre è selezionato un livello raster, Paint Shop Pro crea un livello vettoriale immediatamente al di sopra del livello corrente. Inoltre, non è possibile spostare un livello vettoriale su un livello non vettoriale.

Livello tecniche di disegno

I livello tecniche di disegno sono creati automaticamente quando si inizia a utilizzare uno degli strumenti Tecniche di disegno. Sotto questo aspetto, la funzionalità di creazione dei livelli è simile a quella degli strumenti vettoriali.

Per creare nuovi livello tecniche di disegno, è anche possibile scegliere **Livelli > Nuovo livello tecniche di disegno**.

I livello tecniche di disegno possono essere convertiti in livelli Raster, ma non in livelli Vettore.

Livello tecniche di disegno a secco e a fresco

Le pennellate applicate con gli strumenti Pennello a olio e Coltello tavolozza sono a fresco, per impostazione predefinita, in termini di interazione delle pennellate nelle operazioni di pittura a macchie/mista. Il livello tecniche di disegno può ad ogni modo essere convertito in livello a secco. È possibile convertire nuovamente un livello tecniche di disegno a secco in livello a fresco:

- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a secco** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livelli e scegliere **Livello tecniche di disegno a secco** dal menu di scelta rapida per rendere a secco le pennellate applicate tramite lo strumento Pennello a olio o Coltello tavolozza.
- Selezionare **Livelli > Livello tecniche di disegno a fresco** o fare clic con il pulsante destro del mouse sulla tavolozza Livelli e scegliere **Livello tecniche di disegno a fresco** dal menu di scelta rapida per rendere nuovamente a fresco le pennellate applicate tramite lo strumento Pennello a olio o Coltello tavolozza.

Nota: il comando Livello tecniche di disegno a secco e il comando Livello tecniche di disegno a fresco possono essere annullati selettivamente nella Tavolozza cronologia.

Immagini nuove con il Livello tecniche di disegno

Quando si crea una nuova immagine tramite la finestra di dialogo Nuova immagine, questa operazione può essere eseguita tramite il Livello tecniche di disegno. Selezionare l'opzione **Sfondo tecniche di disegno** nella sezione Caratteristiche dell'immagine della finestra di dialogo Nuova immagine.

Livelli di regolazione

I livelli di regolazione sono livelli di correzione che consentono di regolare i colori o i toni dei livelli sottostanti. Ogni livello di regolazione apporta la stessa correzione che si otterrebbe selezionando un comando equivalente dal menu Regola, tuttavia i pixel dell'immagine non vengono modificati, come invece avviene quando si utilizza il comando.

Un livello di regolazione non può essere il livello inferiore. Se l'eliminazione di alcuni livelli determina che un livello di regolazione diventi il livello inferiore, non sarà possibile eliminare i livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.

Salvataggio di immagini con più livelli

Quando si creano immagini con più livelli è necessario salvarle nel formato .PspImage (il formato nativo di Paint Shop Pro) per conservare tutte le informazioni sui livelli.

Il salvataggio nella maggior parte degli altri formati comporta l'unione di tutti i livelli in un unico livello di sfondo. Se si effettua il salvataggio nel formato .PSD (PhotoShop), l'immagine conserva i livelli raster e di regolazione, mentre i livelli vettoriali vengono convertiti in livelli raster.

Livelli maschera

I livelli maschera mostrano o nascondono parti dei livelli sottostanti. Una maschera è in pratica un livello di regolazione che consente di modificare l'opacità. Le maschere permettono di creare effetti sofisticati. Ad esempio, è possibile mascherare tutti i dettagli intorno al soggetto principale in una fotografia, o usare una maschera per creare una cornice che svanisce al centro in modo da rivelare il soggetto.

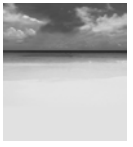
Un livello maschera non può essere il livello inferiore. Se l'eliminazione di alcuni livelli determina che un livello maschera diventi il livello inferiore, non sarà possibile eliminare i livelli. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 15, Utilizzo delle maschere.

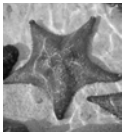
Utilizzo dei livelli con le immagini fotografiche

Quando si apre una fotografia digitale o un'immagine acquisita tramite scanner in Paint Shop Pro, l'immagine si trova sul livello di sfondo. Per la maggior parte delle modifiche, come il ritaglio, la correzione dei colori e il ritocco, è possibile lavorare sul livello di sfondo senza dover aggiungere livelli supplementari.

Vi sono tuttavia molti modi per usare i livelli con le immagini fotografiche per apportare le modifiche più facilmente e creare effetti di impatto.

Fotografie originali e collage di foto





Operazione	Procedura con i livelli
Salvataggio dell'immagine originale prima di apportare le modifiche	Eseguire una copia del livello di sfondo (scegliere **Livelli > Duplica**). Disattivare la visibilità del livello di sfondo (fare clic sul pulsante Attiva/disattiva visibilità del livello) e apportare tutte le modifiche al livello duplicato.
Correzione dei colori e dei toni.	Usare i livelli di regolazione anziché modificare l'immagine direttamente. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo dei livelli di regolazione" a pagina 412.
Aggiunta di testo o immagini.	Aggiungere gli elementi desiderati come oggetti vettoriali su un nuovo livello vettoriale. Per aggiungerli al livello raster contenente l'immagine, è necessario inserirli come dati raster, cosa che ne rende difficile la modifica.
Creazione di effetti particolari.	Duplicare il livello di sfondo, applicare un effetto alla copia, quindi modificare l'opacità o l'intervallo di miscelatura del livello modificato per miscelare i due livelli.

Operazione	Procedura con i livelli
Creazione di un collage di foto.	Collocare ogni fotografia su un livello distinto. Per ogni immagine selezionare **Modifica > Copia** per copiare l'immagine del collage, quindi selezionare **Modifica > Incolla come nuovo livello**. Posizionare ogni livello con lo strumento Spostamento. Usare l'impostazione dell'opacità e la modalità di miscelatura di ogni livello per controllare le parti visibili dei livelli. Usare una maschera per nascondere parti di un livello o creare bordi attenuati intorno a un livello.
Creazione di una foto panoramica.	Scegliere una serie di fotografie con soggetti sovrapposti, quindi unire le fotografie usando i livelli. Creare un'immagine con una tela abbastanza grande da visualizzare il panorama, quindi copiare ogni fotografia su un livello distinto. Ridurre l'opacità di un livello per vedere attraverso di esso quando si utilizza lo strumento Spostamento per fare coincidere i bordi di un'altra fotografia. Ripetere l'operazione per ogni livello, quindi ripristinare il 100% di opacità per tutti i livelli.

Utilizzo dei livelli con le illustrazioni

I livelli sono particolarmente importanti per le illustrazioni. Di seguito sono descritti alcuni dei numerosi modi in cui è possibile usare i livelli.

Singoli livelli e illustrazione finale

Operazione	Procedura con i livelli
Esecuzione di modifiche più facili.	Creare singoli elementi su livelli distinti per facilitarne la modifica globale. Ad esempio, per ottenere l'illustrazione di un'automobile che sfreccia per una strada di montagna, creare l'automobile, il guidatore, la strada e la montagna su livelli separati.
Spostamento di più livelli sulla tela dell'immagine.	Collegare o raggruppare i livelli che si desidera spostare tutti insieme. Ad esempio, collegare l'automobile e il guidatore in modo che, quando l'auto viene spostata verso sinistra, si sposti anche il guidatore.

Operazione	Procedura con i livelli
Modifica di elementi grafici.	Creare gli oggetti che si desidera ritoccare con precisione o modificare come oggetti vettoriali su livelli vettoriali.
Applicazione di comandi raster ed effetti agli oggetti vettoriali.	Creare un nuovo livello con copie raster degli oggetti vettoriali. A tale scopo, duplicare il livello vettoriale, quindi convertirlo in un livello raster. Disattivare la visibilità del livello vettoriale.
Esecuzione di modifiche di prova.	Eseguire una copia di un livello e provare ad apportare delle modifiche. Disattivare e riattivare la visibilità di un livello per vedere quale sia il risultato migliore nell'immagine globale.
Salvataggio delle fasi del lavoro.	Conservare una copia dei passaggi intermedi delle trasformazioni, quindi disattivare la visibilità di tali livelli. In tal modo, qualora sia necessario tornare indietro di alcuni passaggi in un momento successivo, i dati sono sempre disponibili.

Aggiunta di nuovi livelli alle immagini

Profondità colore

Per poter creare livelli di regolazione o più livelli raster, l'immagine deve essere in scala dei grigi o a 16,8 milioni di colori. Se l'immagine elaborata ha una profondità colore diversa, il programma richiede di convertirla in 16,8 milioni di colori quando si tenta di aggiungere un nuovo livello di regolazione o raster.

Vi sono molti metodi per aggiungere livelli alle immagini. È possibile creare un nuovo livello, trasformare lo sfondo in un livello normale, duplicare un livello esistente o effettuare una selezione e convertirla in livello.

Creazione di nuovi livelli

Creare nuovi livelli da usare per inserire nuovi elementi nelle immagini.

Per creare un nuovo livello:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al di sopra del quale si desidera aggiungere un nuovo livello.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per creare un nuovo livello raster, fare clic sul pulsante **Nuovo livello raster** o scegliere **Livelli > Nuovo livello raster**.
   - Per creare un nuovo livello vettoriale, fare clic sul pulsante **Nuovo livello vettoriale** o scegliere **Livelli > Nuovo livello vettoriale**.

Metodi alternativi per creare nuovi livelli

Per tutti i tipi di livello, posizionare il cursore sul nome di un livello nella tavolozza Livelli, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare il nuovo tipo di livello dal menu di scelta rapida.

Per creare un livello con le proprietà predefinite, premere **Maiusc** e fare clic su uno dei seguenti pulsanti nella tavolozza Livelli: **Nuovo livello raster**, **Nuovo livello vettoriale**, **Nuovo livello tecniche di disegno** o **Nuovo livello maschera**.

- Per creare un nuovo livello tecniche di disegno, fare clic sul pulsante **Nuovo livello tecniche di disegno** o scegliere **Livelli > Nuovo livello tecniche di disegno**.
- Per creare un nuovo livello maschera, fare clic sul pulsante **Nuovo livello maschera** oppure selezionare **Livelli > Nuovo livello maschera > Mostra** o **Nascondi**. Per informazioni sui livelli maschera visibili o nascosti, vedere “Creazione di un nuovo livello maschera” a pagina 422.
- Per creare un nuovo livello di regolazione, scegliere **Livelli > Nuovo livello di regolazione**, quindi scegliere il tipo di livello di regolazione desiderato. Per ulteriori informazioni sui livelli di regolazione, vedere “Utilizzo dei livelli di regolazione” a pagina 412.

3 Modificare le proprietà del livello in base alle esigenze, quindi fare clic su **OK**. Per ulteriori informazioni, vedere “Modifica delle proprietà dei livelli” a pagina 397.

Il nuovo livello viene aggiunto al di sopra del livello attivo. Il nome attribuito al nuovo livello è composto dal tipo di livello e da un numero, ad esempio “Livello vettoriale 1”. Per informazioni sulla ridenominazione dei livelli, vedere “Ridenominazione dei livelli” a pagina 397.

Trasformazione di un livello di sfondo in un livello raster normale

Altre informazioni sui livelli di sfondo

Per ulteriori informazioni, vedere “Livello di sfondo” a pagina 389.

Per fare in modo che il livello di sfondo funzioni come un normale livello raster, è possibile trasformarlo in livello raster. Diversamente dal livello di sfondo, i livelli raster supportano la trasparenza e possono essere spostati in qualsiasi posizione.

Per trasformare un livello di sfondo:

Scegliere **Livelli > Innalza livello di sfondo** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Innalza livello di sfondo** dal menu di scelta rapida Livelli.

Duplicazione dei livelli

Duplicare un livello all’interno di un’immagine e usarlo come punto di partenza per creare un nuovo livello o per provare ad applicare modifiche ed effetti mantenendo intatto il livello originale. In alternativa, copiare un livello in un’altra immagine.

Copia di tutti i livelli in un'altra immagine

Per copiare tutti i livelli di un'immagine in un'altra immagine, usare la finestra Sfoglia.

Per ulteriori informazioni, vedere "Copia di un'immagine in un'altra utilizzando il visualizzatore" a pagina 178.

Per duplicare un livello all'interno della stessa immagine:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul nome del livello nella tavolozza Livelli, quindi scegliere **Livelli > Duplica**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello nella tavolozza Livelli, quindi scegliere **Duplica** dal menu di scelta rapida.
- Fare clic sul nome del livello nella tavolozza Livelli, scegliere **Modifica > Copia** per copiare il livello, quindi scegliere **Modifica > Incolla > Come nuovo livello**.

Il livello duplicato viene aggiunto al di sopra del livello corrente.

Per copiare un livello in un'altra immagine:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome di un livello o di un gruppo di livelli e trascinarlo su un'immagine aperta, quindi rilasciare il pulsante del mouse. Il livello viene aggiunto al di sopra del livello selezionato della seconda immagine.
- Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello o del gruppo di livelli da copiare, scegliere **Modifica > Copia**, selezionare l'immagine in cui copiare il livello, quindi scegliere **Modifica > Incolla > Come nuovo livello**. Il livello viene incollato al centro della tela.

Creazione di livelli raster dalle selezioni

Creazione di un nuovo livello vettoriale con una selezione vettoriale

Usare lo strumento Selezione oggetto per selezionare uno o più oggetti vettoriali, scegliere **Modifica > Copia** per copiare gli oggetti, quindi scegliere **Modifica > Incolla > Come nuovo livello**.

Utilizzare il comando **Innalza selezione a livello** del menu Selezione per trasformare una selezione in livello. Usare gli strumenti Selezione, Selezione libera o Bacchetta magica per ottenere una selezione raster di dati raster o vettoriali. Il nuovo livello è sempre un livello raster.

È anche possibile copiare una selezione raster e incollarla come nuovo livello.

Ripulitura dei bordi della selezione

Quando si trasforma una selezione in livello, alcuni dei pixel che circondano il bordo della selezione potrebbero venire inclusi, soprattutto se la selezione presenta antialiasing o sfumature. Per ripulire il bordo rimuovendo i pixel superflui, usare i comandi di rifinitura.

Per informazioni sulla ripulitura di una selezione prima di copiarla o trasformarla in livello, vedere "Pulizia dei bordi di una selezione" a pagina 228.

Per informazioni sulla ripulitura di un livello creato da una selezione, vedere "Pulizia dei bordi dei livelli creati dalle selezioni" a pagina 411.

Per creare un livello raster da una selezione:

1. Usare gli strumenti Selezione, Selezione libera o Bacchetta magica per effettuare una selezione nell'immagine.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Scegliere **Selezione > Innalza selezione a livello.** Il nuovo livello viene denominato Selezione innalzata.
   - Scegliere **Modifica > Copia** per copiare la selezione, quindi scegliere **Modifica > Incolla > Come nuovo livello.** Il nuovo livello viene nominato Raster seguito da un numero (ad esempio, Raster 1).

Modifica delle proprietà dei livelli

Le proprietà dei livelli sono tutti gli elementi visibili nella tavolozza Livelli: nome, raggruppamento e collegamento dei livelli, opacità, miscelatura, trasparenza e colori di evidenziazione delle icone dei livelli. Per modificare le proprietà, fare doppio clic sul nome di un livello in modo da visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello oppure apportare le modifiche nel riquadro destro della tavolozza Livelli. Per informazioni sulla modifica di un livello di regolazione, vedere "Modifica di un livello di regolazione" a pagina 414.

Ridenominazione dei livelli

Man mano che si aggiungono nuovi livelli a un'immagine, potrebbe essere utile rinominarli per facilitarne l'individuazione nella tavolozza Livelli.

Per rinominare un livello:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello e scegliere **Rinomina** dal menu di scelta rapida.
2. Digitare il nome e premere **Invio**.

Metodo alternativo

Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello, quindi specificare il nome desiderato nella casella di modifica **Nome**.

Come mostrare e nascondere i livelli, i gruppi e gli oggetti vettoriali

Immagine originale e immagine con tutti i livelli invisibili tranne uno

Usare i comandi di attivazione/disattivazione della visibilità nella tavolozza Livelli per rendere i livelli, i gruppi di livelli e gli oggetti vettoriali visibili o invisibili. Gli elementi resi invisibili rimangono nell'immagine ma sono nascosti. Quando un livello è visibile, il pulsante Attiva/disattiva visibilità assume questo aspetto . Quando un livello è nascosto, il pulsante Attiva/disattiva visibilità assume questo aspetto .

Per mostrare o nascondere singoli livelli e gruppi di livelli:

Nella tavolozza Livelli, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva visibilità** per ogni livello o gruppo di livelli che si desidera mostrare o nascondere.

  Nota: se si nasconde un gruppo di livelli, tutti i livelli compresi nel gruppo diventano invisibili.

- Per mostrare un solo livello, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello e scegliere **Visualizza > Solo corrente** dal menu di scelta rapida.

Per mostrare tutti i livelli:

Scegliere **Livelli > Visualizza > Tutto** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un livello e scegliere **Visualizza > Tutto** dal menu di scelta rapida.

Per invertire i livelli visibili e invisibili:

- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome di un livello e scegliere **Visualizza > Inverti** dal menu di scelta rapida. Tutti gli elementi precedentemente visibili diventano invisibili e viceversa.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello di un gruppo collegato e selezionare **Visualizza > Inverti** dal menu di scelta rapida.

Per mostrare o nascondere oggetti vettoriali:

Nella tavolozza Livelli, fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva visibilità** per ogni oggetto vettoriale che si desidera mostrare o nascondere.

Raggruppamento di livelli

Creare gruppi di livelli al fine di riunire più livelli. I gruppi di livelli consentono di effettuare le seguenti operazioni:

- Organizzare la tavolozza Livelli.
- Impostare le proprietà dei livelli, quali l'opacità e la modalità di miscelatura, per l'intero gruppo.
- Limitare gli effetti dei livelli di regolazione ai livelli situati al di sotto di essi in un gruppo, anziché applicarli all'intera immagine.
- Spostare tutti i livelli raggruppati in un'altra posizione facendo clic e trascinando il nome del gruppo.
- Spostamento di più livelli sulla tela dell'immagine. Questa operazione è possibile se il gruppo è collegato. In caso contrario, ciascun gruppo di livelli viene spostato in modo indipendente. Per ulteriori informazioni, vedere "Collegamento di livelli e gruppi di livelli" a pagina 400.

I gruppi di livelli possono contenere livelli raster, vettoriali, maschera e di regolazione e devono contenere almeno un livello. Inoltre possono contenere altri gruppi di livelli (detti gruppi nidificati). Se si rimuovono tutti i livelli da un gruppo, il gruppo di livelli viene eliminato.

Nota

- Un livello di regolazione o maschera non può essere il livello inferiore.
- Non è possibile spostare gli oggetti vettoriali dal gruppo di livelli a cui appartengono.

Per creare un gruppo di livelli:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul primo livello da inserire nel gruppo.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Nella tavolozza Livelli, fare clic sul pulsante **Nuovo gruppo di livelli** .
   - Scegliere **Livelli > Nuovo gruppo di livelli**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà livello. Apportare le modifiche desiderate e fare clic su **OK**.
   - Selezionare **Livelli > Disponi > Inserisci nel gruppo**.

Modifica di un gruppo di livelli

Di seguito sono elencati alcuni metodi per modificare un gruppo di livelli:

- Modificare le proprietà, quali l'opacità e la modalità di miscelatura. Vedere "Modifica delle proprietà dei livelli" a pagina 397.
- Trascinare il gruppo in una posizione diversa. Tutti i livelli del gruppo vengono spostati.
- Rinominare il gruppo. Vedere "Ridenominazione dei livelli" a pagina 397.
- Eliminare il gruppo. Tutti i livelli vengono eliminati. Vedere "Eliminazione dei livelli o del loro contenuto" a pagina 412.

Aggiunta di un livello nella posizione inferiore in un gruppo di livelli

Trascinare il livello nella penultima posizione, quindi trascinare l'ultimo livello alla posizione superiore.

Il gruppo di livelli viene creato e il livello selezionato viene inserito nel gruppo. In base alle impostazioni predefinite, al gruppo di livelli viene attribuito il nome Gruppo seguito da un numero (ad esempio, Gruppo 1).

3 Per aggiungere un livello al gruppo, fare clic sul nome del livello e trascinarlo nel gruppo. Una linea nera indica la posizione fino a quando non si rilascia il pulsante del mouse.

Nota: è inoltre possibile aggiungere un gruppo di livelli all'interno di un altro gruppo; in questo caso si tratta di un gruppo nidificato.

Per rimuovere un livello dal gruppo:

Trascinare il livello in una nuova posizione al di fuori del gruppo, oppure scegliere **Livelli > Disponi > Elimina dal gruppo**.

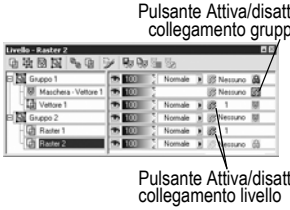
Per separare i livelli:

Selezionare il gruppo di livelli da separare, quindi scegliere **Livelli > Separa livelli**.

Collegamento di livelli e gruppi di livelli

La funzione di collegamento dei livelli determina lo spostamento di tutti i livelli sulla tela dell'immagine quando un livello viene spostato mediante lo strumento Spostamento. Per collegare singoli livelli, usare il pulsante Attiva/disattiva collegamento livello nella tavolozza Livelli. In base alle impostazioni predefinite, l'etichetta di tale pulsante è "Nessuno". Modificare ogni livello che si desidera collegare in base al numero corrispondente, ad esempio "1" o "2". Per aumentare il numero, fare clic con il pulsante sinistro del mouse; per ridurlo, fare clic con il pulsante destro.

Immagine con un gruppo collegato e livelli collegati



La funzione di collegamento dei gruppi fa sì che tutti i livelli presenti in un gruppo si spostino insieme sulla tela dell'immagine. Nella tavolozza Livelli, sul pulsante Attiva/disattiva collegamento gruppo viene visualizzata un'icona di colore blu se il gruppo è collegato oppure un'icona di colore grigio se il gruppo non è collegato.

I livelli collegati prevalgono sui gruppi collegati. Ad esempio, il gruppo di livelli 1 è collegato e contiene il livello 1, 2 e 3. Sia il livello 1 che il livello 4 (esterno al gruppo di livelli) sono collegati al numero 1. Se si sposta il livello 4, anche il livello 1 verrà spostato. Se si sposta il livello 2, il livello 1 non verrà spostato.

Per collegare i livelli:

Impostare lo stesso numero di collegamento per ogni livello che si desidera collegare. Nella tavolozza Livelli effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per aumentare il numero, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sul pulsante **Attiva/disattiva collegamento livello** 1. Per ridurre il numero, fare clic con il pulsante destro del mouse sul pulsante **Attiva/disattiva collegamento livello**.
- Fare doppio clic sul nome di ogni livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello, modificare il numero **Serie di collegamenti**, quindi fare clic su **OK**.

Per scollegare i livelli:

Nella tavolozza Livelli, effettuare una delle seguenti operazioni per ogni livello che si desidera scollegare:

- Fare clic con il pulsante sinistro o destro del mouse sul pulsante **Attiva/disattiva collegamento livello** fino a quando non viene visualizzato **Nessuno**.
- Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello, impostare il numero **Serie di collegamenti** su 0, quindi fare clic su **OK**.

Il collegamento influisce sulla disposizione?

No. Il collegamento condiziona solo gli spostamenti sulla tela dell'immagine mediante lo strumento Spostamento.

L'unico modo per spostare i livelli tutti insieme consiste nel raggrupparli. Quando si sposta un livello di un gruppo in un'altra posizione, tutti i livelli si spostano (indipendentemente dal fatto che il gruppo sia collegato o meno).

Per collegare o scollegare i gruppi di livelli:

Nella tavolozza Livelli effettuare una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva collegamento gruppo**. Se il pulsante è grigio significa che il gruppo è scollegato.
- Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello. selezionare o deselezionare la casella di controllo **Gruppo collegato**, quindi fare clic su **OK**.

Modifica dell'opacità dei livelli

Per ottenere effetti particolari, variare l'opacità di un livello dal valore predefinito 100% (totalmente opaco) al valore 0% (trasparente). Se un livello è parzialmente trasparente, è possibile vedere i livelli sottostanti.

Per modificare l'opacità di tutti i livelli all'interno di un gruppo, impostare l'opacità del gruppo.

L'impostazione Opacità della tavolozza Livelli indica l'opacità di ogni livello. L'opacità generale di un livello e l'opacità dei singoli pixel sono indipendenti una dall'altra. Ad esempio, se l'opacità iniziale di un pixel è del 50% e l'opacità del livello è impostata su 50%, il pixel viene visualizzato con un'opacità del 25%. Se il livello fa parte di un gruppo di livelli la cui opacità è impostata su 50%, l'opacità del pixel è del 12,5%.

Per impostare l'opacità di un livello o di un gruppo di livelli:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Posizionare il dispositivo di scorrimento Opacità sulla percentuale desiderata.
   - Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello, modificare l'impostazione **Opacità**, quindi fare clic su **OK**.

Miscelatura di livelli

Modalità di miscelatura: Normale, Scurisci, Luminanza e Dissolvi

È possibile ottenere effetti particolari cambiando il modo in cui i pixel di un livello sono miscelati a quelli dei livelli sottostanti. Paint Shop Pro offre diverse modalità di miscelatura dei pixel. Nell'immagine sono visualizzati i pixel miscelati, ma i livelli non sono realmente combinati.

In base alle impostazioni predefinite, ogni livello presenta la modalità di miscelatura Normale, che miscela i pixel in base all'opacità del livello selezionato. I pixel del livello selezionato vengono miscelati insieme a tutti i livelli sottostanti, non solo con il livello direttamente inferiore.

Per limitare i pixel interessati dalla modalità di miscelatura, impostare l'intervallo di miscelatura. Vedere "Impostazione degli intervalli di miscelatura" a pagina 406.

Per impostare la modalità di miscelatura di un livello:

Nella tavolozza Livelli, fare clic sull'elenco a discesa **Modalità miscelatura** per il livello da impostare, quindi selezionare la modalità desiderata. Per la descrizione delle varie modalità di miscelatura, vedere "Modalità di miscelatura" di seguito.

Modalità di miscelatura

Profondità del colore e livelli

Le modalità di miscelatura Tonalità, Saturazione, Colore e Luminanza sono disponibili solo per le immagini a 16,8 milioni di colori.

Le modalità di miscelatura Moltiplica, Filtra, Differenza ed Esclusione producono lo stesso risultato indipendentemente dall'ordine in cui sono disposti i livelli nella tavolozza Livelli.

Nella tabella seguente sono descritte tutte le modalità di miscelatura. In questo contesto, "livello selezionato" si riferisce al livello per il quale viene impostata la modalità di miscelatura.

Nota
Numerose modalità di miscelatura e il trasferimento dei canali di colore sono stati migliorati. Le modalità di miscelatura migliorate potrebbero non essere compatibili con altre applicazioni.
Con applicazioni di terze parti, utilizzare le modalità di miscelatura non modificate.

Modalità di miscelatura	Risultato
Normale	Visualizza i pixel dei livelli sottostanti in base all'opacità dei pixel del livello selezionato. Se i dati sono totalmente opachi, non è visibile alcun pixel sottostante. Man mano che l'opacità viene ridotta, un numero crescente di pixel dei livelli sottostanti diventa visibile.
Scurisci	Visualizza i pixel del livello selezionato più scuri dei pixel dei livelli sottostanti. I pixel più chiari di quelli dei livelli sottostanti spariscono.
Schiarisci	Visualizza i pixel del livello selezionato più chiari dei pixel dei livelli sottostanti. I pixel più scuri di quelli dei livelli sottostanti spariscono.
Tonalità	Applica la tonalità del livello selezionato ai livelli sottostanti (senza modificare la saturazione o la luminosità). Questa modalità di miscelatura è stata introdotta in Paint Shop Pro 8 ed è un miglioramento della modalità di miscelatura Tonalità originaria Tonalità (esistente).
Tonalità (esistente)	Questa modalità di miscelatura è stata introdotta per la prima volta nella versione 5 di Paint Shop Pro e le sue funzioni sono analoghe a quelle della modalità di miscelatura Tonalità. È stata conservata per motivi di compatibilità con le versioni precedenti di Paint Shop Pro.
Saturazione	Applica la saturazione del livello selezionato ai livelli sottostanti (senza condizionare la tonalità o la luminosità). Questa modalità di miscelatura è stata introdotta in Paint Shop Pro 8 ed è un miglioramento della modalità di miscelatura Tonalità originaria Saturazione (esistente).

Modalità di miscelatura	Risultato
Saturazione (esistente)	Questa modalità di miscelatura è stata introdotta per la prima volta nella versione 5 di Paint Shop Pro e le sue funzioni sono analoghe a quelle della modalità di miscelatura Saturazione. È stata conservata per motivi di compatibilità con le versioni precedenti di Paint Shop Pro.
Colore	Applica la tonalità e la saturazione del livello selezionato ai livelli sottostanti (senza condizionare la luminosità). Questa modalità di miscelatura è stata introdotta in Paint Shop Pro 8 ed è un miglioramento della modalità di miscelatura Colore originaria Colore (esistente).
Colore (esistente)	Questa modalità di miscelatura è stata introdotta per la prima volta nella versione 5 di Paint Shop Pro e le sue funzioni sono analoghe a quelle della modalità di miscelatura Colore. È stata conservata per motivi di compatibilità con le versioni precedenti di Paint Shop Pro.
Luminanza	Applica la luminanza (o luminosità) del livello selezionato ai livelli sottostanti (senza condizionare la tonalità o la saturazione). Questa modalità di miscelatura è stata introdotta in Paint Shop Pro 8 ed è un miglioramento della modalità di miscelatura Luminanza originaria Luminanza (esistente).
Luminanza (esistente)	Questa modalità di miscelatura è stata introdotta per la prima volta nella versione 5 di Paint Shop Pro e le sue funzioni sono analoghe a quelle della modalità di miscelatura Luminanza. È stata conservata per motivi di compatibilità con le versioni precedenti di Paint Shop Pro.
Moltiplica	Combina i colori del livello selezionato con i livelli sottostanti al fine di ottenere un colore più scuro. Moltiplicando qualsiasi colore con il nero si ottiene il nero. Se si moltiplica un colore con il bianco, il colore rimane invariato.
Filtra	Schiarisce i colori dei livelli sottostanti moltiplicando l'opposto del livello selezionato e dei livelli sottostanti. Il risultato è un colore uguale o più chiaro di quello del livello selezionato.
Dissolvi	Sostituisce a caso i colori di alcuni pixel del livello selezionato con quelli dei livelli sottostanti per ottenere un effetto granulato. L'opacità del livello selezionato determina il numero di pixel sostituiti; minore è l'opacità, maggiore è il numero di pixel sostituiti.

Modalità di miscelatura	Risultato
Sovrapponi	Combina le modalità di miscelatura Moltiplica e Filtra. Se il valore del canale di colore dei livelli sottostanti è inferiore alla metà del valore massimo, viene usata la modalità di miscelatura Moltiplica. Se il valore del canale di colore è superiore o uguale alla metà del valore massimo, viene usata la modalità Filtra. La modalità di miscelatura Sovrapponi consente di visualizzare i colori del livello selezionato, conservando le ombre e le alte luci dei livelli sottostanti.
Luce netta	Combina le modalità di miscelatura Moltiplica e Filtra. Se il valore del canale di colore del livello selezionato è inferiore a 128, viene usata la modalità di miscelatura Moltiplica. Se il valore del canale di colore è superiore o uguale a 128, viene usata la modalità Filtra. In generale la modalità di miscelatura Luce netta viene usata per aggiungere alte luci o ombre.
Luce diffusa	Combina le modalità di miscelatura Rafforza e Indebolisci. Se il valore del canale di colore del livello selezionato è inferiore a 128, viene usata la modalità di miscelatura Rafforza. Se il valore del canale di colore è superiore o uguale a 128, viene usata la modalità Indebolisci. In generale la modalità di miscelatura Luce diffusa viene usata per aggiungere alte luci o ombre morbide.
Differenza	Sottrae il colore del livello selezionato dal colore dei livelli sottostanti.
Indebolisci	Schiarisce l'immagine. I valori di luminosità dei colori del livello selezionato agiscono sui colori dei livelli sottostanti schiarendoli. I colori chiari producono l'effetto massimo; il nero non produce alcun effetto.
Rafforza	Scurisce l'immagine. I valori di luminosità del livello selezionato riducono la luminosità dei livelli sottostanti.
Esclusione	Crea un effetto simile alla modalità di miscelatura Differenza ma con un risultato più morbido.

Impostazione degli intervalli di miscelatura

Intervalli di miscelatura: normale, 50%, 60% e 75%

Oltre ad impostare la modalità di miscelatura di un livello, è possibile impostare l'intervallo di miscelatura. Tale intervallo limita i pixel condizionati dalla modalità di miscelatura. In base alle impostazioni predefinite, la modalità di miscelatura si applica a tutti i pixel. Gli intervalli di miscelatura impostano l'opacità in base alla luminosità o al canale di colore, in modo da escludere alcuni colori dal livello selezionato e rendere visibili altri colori.

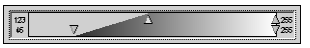
Per impostare l'intervallo di miscelatura:

1. Nella tavolozza Livelli, selezionare un livello e impostarne la modalità di miscelatura. Vedere "Miscelatura di livelli" a pagina 402.
2. Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello.
3. Fare clic sulla scheda **Intervalli di miscelatura**.
4. Nell'elenco a discesa **Canale di miscelatura**, selezionare un canale da usare per la miscelatura dei livelli. Per fare in modo che l'opacità venga determinata dai valori di luminosità dei livelli selezionare Canale grigio. Selezionare invece Canale rosso, Canale verde o Canale blu affinché l'opacità venga determinata dai valori dei rispettivi colori.
5. Impostare i gradi di opacità per il canale nel modo seguente:
   - Trascinare per prima cosa le frecce superiori per impostare i valori in corrispondenza dei quali l'opacità è pari al 100%.
   - Trascinare le frecce inferiori per impostare i valori in corrispondenza dei quali l'opacità è pari allo 0%.

   I valori sul lato sinistro indicano i gradi superiori, mentre i valori sul lato destro indicano i gradi inferiori.

   Ad esempio, nell'immagine riportata a sinistra, l'opacità del livello selezionato è del 100% tra i valori di luminosità 43 e 126 e diminuisce in corrispondenza delle aree più chiare e più scure.

Impostazione degli intervalli di miscelatura



6. Fare clic su **OK**.

La miscelatura viene applicata solo ai pixel compresi nell'intervallo specificato. Se è stato impostato un intervallo di miscelatura, nel riquadro destro della tavolozza Livelli viene visualizzata l'icona Intervallo di miscelatura .

Protezione delle aree trasparenti

Per applicare gli strumenti e gli effetti solo alle aree di un livello raster contenenti dati, utilizzare la funzione Blocca trasparenza nella tavolozza Livelli. In tal modo le aree trasparenti restano protette quando si dipinge, si applicano gli effetti, si incollano le selezioni o si eseguono altre operazioni di modifica.

Nota
Questa funzione è applicabile solo ai livelli raster. Non è possibile bloccare la trasparenza dei livelli vettoriali, di regolazione, maschera e dei gruppi di livelli. Inoltre la trasparenza non è supportata dal livello di sfondo.

Se la trasparenza è bloccata, il pulsante Blocca trasparenza assume questo aspetto: . Se la trasparenza non è bloccata, il pulsante Blocca trasparenza appare grigio: .

Per bloccare o sbloccare la trasparenza:

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella tavolozza Livelli, fare clic sul pulsante **Blocca trasparenza** per il livello raster appropriato.
- Fare doppio clic sul nome del livello per visualizzare la finestra di dialogo Proprietà livello selezionare o deselezionare la casella di controllo **Blocca trasparenza**, quindi fare clic su **OK**.

Impostazione dei colori di evidenziazione delle icone

Per organizzare la tavolozza Livelli visivamente, specificare i colori di evidenziazione per i livelli e i gruppi di livelli. Il colore di evidenziazione viene visualizzato come sfondo dell'icona a sinistra del nome del livello o del gruppo e non ha alcun effetto sull'immagine.

In un gruppo di livelli, i livelli ai quali non è stato assegnato un colore di evidenziazione proprio acquisiscono il colore del livello primario. Ad esempio, è possibile usare lo stesso colore di evidenziazione per tutti i livelli di un gruppo e usare un colore diverso per evidenziare altri livelli o gruppi di livelli.

Per impostare il colore di evidenziazione per un'icona:

1. Nella tavolozza Livelli, fare doppio clic sul nome del livello per aprire la finestra di dialogo Proprietà livello.

2 Selezionare la casella di controllo **Evidenzia nella tavolozza Livello**.

3 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per selezionare un nuovo colore, fare clic sulla casella di colore accanto alla casella di controllo. Scegliere un colore e fare clic su **OK**.
- Per scegliere uno degli ultimi colori usati, fare clic con il pulsante destro del mouse sulla casella di colore e selezionare il colore desiderato.

4 Nella finestra di dialogo Proprietà livello, fare clic su **OK**. Il colore di evidenziazione viene visualizzato nell'icona.

Modifica dei livelli

La modifica dei livelli consente di cambiare l'aspetto dell'immagine. È possibile modificare la disposizione dei livelli, spostare i livelli sulla tela dell'immagine, unire diversi livelli, ripulire i bordi dei livelli creati mediante le selezioni o eliminare i livelli.

Disposizione dei livelli

La disposizione dei livelli determina l'aspetto dell'immagine. I dati di un livello possono coprire i dati del livello sottostante.

Per modificare la disposizione dei livelli, in modo da cambiare l'immagine risultante, spostare i livelli nella tavolozza Livelli. Se un livello o un gruppo di livelli comprende componenti come gli oggetti vettoriali o i gruppi di livelli, tutti i componenti si spostano con esso.

Per spostare un livello, un gruppo di livelli o un oggetto vettoriale:

Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello, del gruppo di livelli o dell'oggetto vettoriale e trascinarlo nella nuova posizione. Una linea nera indica la posizione fino a quando non si rilascia il pulsante del mouse.

Quando si trascina un elemento, il cursore si trasforma in una mano . Se invece assume l'aspetto , significa che non è possibile spostare l'elemento selezionato in un'altra posizione. Ad esempio: il livello di sfondo non può essere spostato. Non può mai esservi un livello al di sotto del livello di sfondo. Un oggetto vettoriale non può essere spostato in un livello raster. Un livello maschera o di regolazione non può costituire il livello inferiore di un'immagine o di un gruppo di livelli.

Spostamento del livello di sfondo

Il livello di sfondo è sempre il livello inferiore e non può essere spostato.

Per modificarne la posizione, è necessario trasformarlo prima in un livello raster. Vedere "Trasformazione di un livello di sfondo in un livello raster normale" a pagina 395.

Per spostare più oggetti vettoriali:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul primo oggetto vettoriale.
2. Premere **Maiusc** e fare clic su tutti gli altri oggetti vettoriali, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Seleziona tutto**.
3. Trascinare gli oggetti selezionati in una nuova posizione. Una linea nera indica la posizione fino a quando non si rilascia il pulsante del mouse.

Spostamento dei livelli sulla tela dell'immagine

Lo strumento Spostamento consente di spostare il contenuto di un intero livello in qualsiasi punto della tela dell'immagine. Se si sposta parte di un livello al di fuori della tela, i dati non vengono ritagliati. È possibile riposizionarli sulla tela o aumentare le dimensioni della tela in modo da visualizzare i dati supplementari.

Immagine originale e con un livello spostato verso destra

Nota

Non è possibile usare lo strumento Spostamento sul livello di sfondo. Per spostare il contenuto del livello di sfondo, è necessario prima trasformare tale livello in un normale livello raster. Vedere "Trasformazione di un livello di sfondo in un livello raster normale" a pagina 395.

Per spostare un livello sulla tela dell'immagine:

1. Nella tavolozza Livelli, selezionare il livello che si desidera spostare.
2. Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Spostamento** .
3. Fare clic e trascinare il cursore nell'immagine per spostare il livello nella nuova posizione.
4. Per limitare lo spostamento al livello corrente, tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si fa clic sull'immagine e si trascina il livello.

Livello non visibile

Se si sposta un livello al di fuori della tela dell'immagine, il livello non sarà più visibile.

Per ripristinare i dati, premere il tasto **Maiusc** e trascinare contemporaneamente il livello con lo strumento Spostamento oppure aumentare le dimensioni della tela in modo da fare riapparire il livello, spostarlo nel punto desiderato, quindi ridurre nuovamente le dimensioni della tela.

Unione dei livelli

Questa operazione è detta anche appiattimento. È possibile unire i livelli selezionati o tutti i livelli di un'immagine. L'unione dei livelli comporta la riduzione della quantità di memoria necessaria per l'immagine. In Paint Shop Pro, i livelli vengono uniti in base alle modalità di miscelatura, i dati e il testo vettoriali vengono convertiti in dati raster e le aree trasparenti del livello di sfondo vengono sostituite con il bianco.

Si consiglia di eseguire sempre una copia di backup dell'immagine .PspImage originale prima di unire i livelli. Una volta uniti i livelli, non è più possibile modificarli separatamente. Si consiglia di non i livelli fino a quando non si è sicuri di avere apportato tutte le modifiche all'immagine.

Salvataggio delle immagini appiattite

Molti formati di file, quali JPEG, GIF e TIF, non supportano le immagini a più livelli. Quando si salva un'immagine in uno dei suddetti formati, tutti i livelli vengono uniti in un unico livello di sfondo.

Per unire due livelli:

1. Accertarsi che un livello sia posizionato direttamente al di sopra dell'altro nella tavolozza Livelli.
2. Fare clic sul nome del livello al di sopra del livello da unire.
3. Scegliere **Livelli > Unisci > Unisci giù** per unire i due livelli.
   La tabella seguente indica come vengono uniti i vari tipi di livello:

Livello superiore	Qualsiasi livello	Vettoriale	Tecniche di disegno	Maschera	Qualsiasi livello	Qualsiasi livello
Unione con	Raster	Vettoriale	Sfondo	Maschera	Sfondo	Maschera/ Regolazione
Risultato	Raster	Vettoriale	Sfondo	Maschera	Sfondo	Non consentito

Per unire tutti i livelli:

Scegliere **Livelli > Unisci > Unisci tutto (appiattisci)** per unire i livelli in un unico livello di sfondo.

Per unire tutti i livelli visibili:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva visibilità** per disattivare ogni livello che non si desidera unire.

2 Scegliere **Livelli > Unisci > Unisci visibile** per unire tutti i livelli visibili di un gruppo in un gruppo di livelli di raster denominato Uniti. I livelli invisibili non vengono condizionati. Il nuovo livello raster, che mantiene le informazioni sulla trasparenza dei livelli originali, costituisce il livello attivo.

Nota: se il livello selezionato appartiene ad un gruppo, vengono uniti solo i livelli visibili di tale gruppo. Se un gruppo di livelli è invisibile (ovvero tutti i livelli del gruppo sono invisibili), non viene unito nessun livello del gruppo.

Per unire tutti i livelli di un gruppo:

1 Nella tavolozza Livelli, fare clic sul gruppo di livelli o su un livello del gruppo che si desidera unire.

2 Scegliere **Livelli > Unisci > Unisci gruppo** per unire tutti i livelli del gruppo in un unico livello raster.

Pulizia dei bordi dei livelli creati dalle selezioni

Profondità colore

Questi comandi possono essere applicati solo a immagini a 16,8 milioni di colori o in scala dei grigi. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Quando si trasforma o si incolla una selezione per creare un livello, alcuni dei pixel che circondano il bordo della selezione vengono inclusi, soprattutto se la selezione presenta antialiasing o sfumature. I comandi accessibili da Livelli > Rifinisci consentono di ripulire il bordo rimuovendo i pixel superflui.

Sono disponili tre comandi di rifinitura: Elimina opachi neri, Elimina opachi bianchi ed Elimina sfrangiature.

Se la selezione proviene da un'immagine con sfondo nero o bianco, usare il comando Elimina opachi neri o Elimina opachi bianchi. Tali comandi rimuovono i pixel neri o bianchi lungo i bordi del livello.

Se la selezione proviene da un'immagine con sfondo colorato, usare il comando Elimina sfrangiature. Tale comando scolorisce i pixel non sfumati dei bordi verso l'esterno e i bordi irregolari nella parte sfumata del livello.

Rifinitura di una selezione

Per ripulire i bordi di una selezione prima di trasformarla o copiarla, usare i comandi del menu **Selezione > Rifinisci**. Vedere "Pulizia dei bordi di una selezione" a pagina 228.

Per usare un comando di rifinitura:

1 Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello creato da una selezione.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per rimuovere gli opachi neri, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina opachi neri**.

- Per rimuovere gli opachi bianchi, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina opachi bianchi**.
- Per rimuovere gli opachi colorati, scegliere **Livelli > Rifinisci > Elimina sfrangiature**; viene visualizzata la finestra di dialogo corrispondente. Specificare il numero di pixel da eliminare e premere **Invio**.

Eliminazione dei livelli o del loro contenuto

Per rimuovere un livello da un'immagine, eliminare l'intero livello. In alternativa, è possibile eliminare il contenuto di un livello per conservare il livello nell'immagine. In questo caso, i livelli raster e vettoriali diventano trasparenti e il livello di sfondo viene riempito con il colore e il materiale correnti dello sfondo.

Per eliminare un livello:

1. Accertarsi che al di fuori del livello da eliminare non siano presenti elementi.
2. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello che si desidera eliminare.
3. Fare clic sul pulsante **Elimina livello** nella barra degli strumenti della tavolozza Livelli oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere **Elimina** dal menu di scelta rapida o trascinare il livello sul pulsante **Elimina livello** .

Per eliminare il contenuto di un livello:

1. Accertarsi che al di fuori del livello da eliminare non siano presenti elementi.
2. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello.
3. Premere il tasto **Canc** o scegliere **Modifica > Cancella**.

Utilizzo dei livelli di regolazione

I livelli di regolazione sono livelli di correzione che consentono di regolare i colori o i toni dei livelli sottostanti, senza modificarne direttamente i pixel. È possibile scegliere fra i seguenti tipi di livelli: Luminosità/contrasto, Mixer canali, Bilanciamento colore, Curve, Tonalità/saturazione/luminanza, Inverti, Livelli, Posterizza e Soglia.

A ciascun livello di regolazione corrisponde un comando equivalente nel menu Regola. Il vantaggio di un livello di regolazione consiste nel fatto che non si modificano i livelli veri e propri dell'immagine ed è pertanto più facile regolare velocemente il colore e i toni. È possibile aggiungere livelli di regolazione per provare varie correzioni di colore e vedere il risultato che si ottiene combinandole tra loro. I livelli di regolazione possono essere nascosti, eliminati e modificati.

Un livello di regolazione viene applicato a tutti i livelli sottostanti di pari grado secondo le regole seguenti:

- Se il livello di regolazione è il livello di grado più alto (anziché fare parte di un gruppo di livelli), viene applicato a tutti i livelli di grado inferiore.
- Se un livello di regolazione fa parte di un gruppo di livelli, viene applicato solo ai livelli all'interno del gruppo di grado inferiore.

Creazione di un livello di regolazione applicato a un solo livello

Creare un gruppo di livelli contenente il livello in questione, quindi aggiungere il livello di regolazione subito al di sopra di tale livello nel gruppo.

Per aggiungere un livello di regolazione:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al di sopra del quale si desidera inserire un livello di regolazione.
2. Per applicare il livello di regolazione a una selezione, effettuare la selezione.
3. Scegliere **Livelli > Nuovo livello di regolazione**, quindi selezionare il tipo di livello di regolazione desiderato.

   Viene visualizzata una finestra di dialogo con il nome del livello di regolazione selezionato. Le finestre di anteprima mostrano l'immagine prima e dopo le modifiche. Nella scheda **Regolazione** sono indicate le impostazioni della correzione dei colori e dei toni da modificare.

   Nota: la scheda **Generale** include le proprietà del livello, come il nome, la modalità di miscelatura e l'opacità. È possibile modificare tali proprietà in questa scheda o nella tavolozza Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica delle proprietà dei livelli" a pagina 397.
4. Per ripristinare le impostazioni predefinite, scegliere **Predefinita** nella casella di riepilogo **Imp. predef.** In alternativa, fare doppio clic sul livello di regolazione per aprire la finestra di dialogo delle proprietà, quindi fare clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite** .
5. Modificare le impostazioni nella scheda **Regolazione**, quindi fare clic su **OK**. Il livello di regolazione viene aggiunto al di sopra del livello precedentemente selezionato.

Tipi di livelli di regolazione

Il Capitolo 6, Correzione del colore e dei toni descrive dettagliatamente ogni tipo di livello di regolazione. La tabella seguente indica le sezioni specifiche a cui fare riferimento in tale capitolo.

Tipo di correzione	Livello di regolazione	Per maggiori informazioni
Regolazione del bilanciamento colori	Bilanciamento colore	Vedere “Modifica del bilanciamento di ombre, mezzitoni e alte luci” a pagina 142.
	Tonalità/ saturazione/ luminanza	Vedere “Regolazione di tonalità, saturazione e luminanza in modo conforme” a pagina 144.
	Mixer canali	Vedere “Regolazione dei canali di colore” a pagina 147.
Regolazione di Luminosità e contrasto	Luminosità/ contrasto	Vedere “Regolazione manuale della luminosità e del contrasto” a pagina 149.
	Curve	Vedere “Regolazione dei singoli valori di luminosità” a pagina 150.
	Livelli	Vedere “Regolazione dei livelli di luminanza” a pagina 153.
Riduzione o rimozione dei colori	Inverti	Vedere “Creazione di immagini negative” a pagina 158.
	Soglia	Vedere “Creazione di immagini in bianco e nero” a pagina 156.
	Posterizza	Vedere “Riduzione del numero di livelli di luminanza” a pagina 158.

Modifica di un livello di regolazione

Modificare il livello di regolazione per cambiare il colore o la correzione dei toni. oppure modificare le proprietà del livello, ad esempi il nome o l’opacità.

Eliminazione di un livello di regolazione

È possibile eliminare un livello di regolazione in maniera analoga a qualsiasi altro tipo di livello. Fare clic sul nome del livello, quindi fare clic sul pulsante **Elimina livello** nella barra degli strumenti della tavolozza Livelli.

Per annullare l'eliminazione, fare clic sul pulsante **Annulla** o premere **Ctrl + Z** o utilizzare la Tavolozza cronologia.

Per modificare un livello di regolazione:

1. Nella tavolozza Livelli, fare doppio clic sul nome del livello di regolazione che si desidera modificare. oppure selezionare il livello e scegliere **Livelli > Proprietà**.

   Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà livello.

2. Nella scheda **Regolazione**, modificare le impostazioni della correzione dei colori e dei toni. Per informazioni dettagliate, consultare la sezione appropriata tra quelle elencate in "Tipi di livelli di regolazione" a pagina 414.
3. Fare clic sulla scheda **Generale** per modificare le proprietà generali del livello, come il nome, la modalità di miscelatura e l'opacità. È possibile modificare tali proprietà in questa scheda o nella tavolozza Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica delle proprietà dei livelli" a pagina 397.
4. Fare clic su **OK**.

Modifica di parti dei livelli di regolazione

A volte la maggior parte delle correzioni apportate in un livello di regolazione fornisce buoni risultati, ma può accadere che una parte dell'immagine non richieda tutte le correzioni. Un modo per ovviare a questo inconveniente consiste nell'effettuare una selezione nell'immagine e creare un livello di regolazione per tale selezione. Tuttavia, se l'immagine presenta più aree in cui è necessario apportare diversi tipi di correzione, è possibile usare un metodo più flessibile, vale a dire creare un livello di regolazione e modificare solo parti di esso.

I livelli di regolazione sono livelli in scala dei grigi. Usare gli strumenti di pittura per contrassegnare in modo diverso le parti dell'immagine che richiedono una correzione totale o parziale e quelle che non richiedono alcuna correzione.

I livelli di regolazione contengono pixel in grado di visualizzare 256 sfumature di grigio. Tali sfumature di grigio indicano la portata della correzione.

- I pixel bianchi indicano che viene applicata la correzione totale specificata.
- I pixel neri indicano che non viene applicata alcuna correzione.

- I pixel grigi indicano gradi di correzione diversi. I grigi più chiari indicano che viene applicata una correzione quasi totale. I grigi più scuri indicano che viene applicata una correzione quasi nulla. I grigi intermedi indicano che viene applicata una correzione di grado intermedio.

Di seguito sono riportati i concetti di base per modificare selettivamente i livelli di regolazione:

- Quando si crea un livello di regolazione, inizialmente tutti i pixel del livello sono bianchi (correzione totale).
- Se si crea un livello di regolazione in presenza di una selezione attiva, tutti i pixel della selezione sono bianchi (correzione totale) mentre tutti gli altri pixel sono neri (nessuna correzione).
- Quando si seleziona un livello di regolazione, nella tavolozza Materiali sono disponibili il bianco, il nero e 254 sfumature di grigio. Per modificare parti del livello di regolazione, usare gli strumenti di pittura per dipingere con sfumature di grigio.
- Per osservare l'aspetto dei pixel di un livello di regolazione, fare clic sul pulsante Sovrapposizione maschera. In alternativa, posizionare il cursore sul nome del livello. Il livello di regolazione in scala dei grigi viene visualizzato nella miniatura del livello.

Utilizzo della tavolozza Livelli

Nella tavolozza Livelli sono elencati tutti i livelli contenuti in un'immagine. L'ordine dei livelli indicato nella tavolozza corrisponde all'ordine dei livelli nell'immagine. Il livello superiore è elencato per primo e il livello inferiore è elencato per ultimo. Per modificare la disposizione dei livelli, trascinare un livello nella nuova posizione nella tavolozza Livelli.

Nota

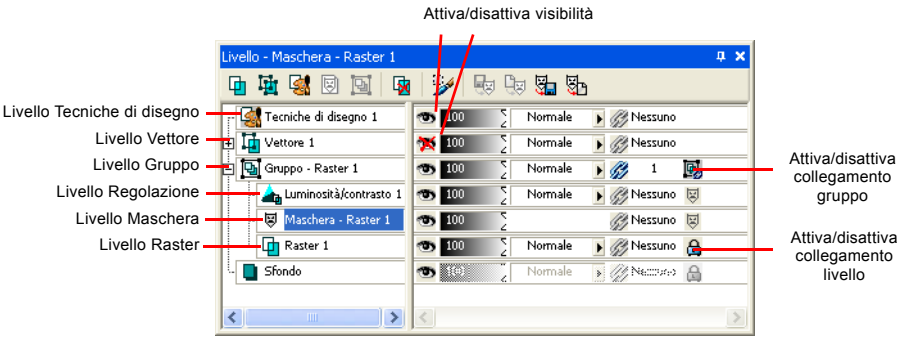
- Un livello di regolazione o maschera non può essere il livello inferiore.
- Non è possibile spostare gli oggetti vettoriali dal gruppo di livelli a cui appartengono.

Creare gruppi di livelli per organizzare la tavolozza Livelli. Collegare i livelli o i gruppi di livelli affinché si spostino tutti insieme quando si utilizza lo strumento Spostamento nell'immagine.

Nel riquadro sinistro della tavolozza Livelli sono visualizzati i nomi dei livelli e dei gruppi di livelli. L'icona posta a sinistra di ogni nome indica il tipo di livello (sfondo, raster, vettoriale, maschera, di regolazione, gruppo o selezione mobile). Se il numero dei livelli è superiore a quello che può essere visualizzato nella tavolozza, usare la barra di scorrimento sul lato destro per scorrere l'elenco verso l'alto o verso il basso.

Nel riquadro destro della tavolozza Livelli sono visualizzate le opzioni per il livello, che comprendono la visibilità, l'opacità, la modalità di miscelatura, la serie di collegamenti e il blocco della trasparenza.

La barra degli strumenti della tavolozza Livelli presenta pulsanti per operazioni quali l'aggiunta di un nuovo livello raster o vettoriale.



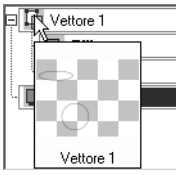
Visualizzazione della tavolozza Livelli

È possibile visualizzare o nascondere la tavolozza Livelli e spostarla in qualsiasi punto sullo schermo. Per informazioni sullo spostamento, l'ancoraggio e il disancoraggio della tavolozza Livelli, vedere "Utilizzo delle tavolozze" a pagina 16.

Per visualizzare o nascondere la tavolozza Livelli:

Selezionare **Visualizza > Tavolozze > Livelli** oppure premere **F8**.

Visualizzazione del contenuto dei livelli



Visualizzazione del contenuto dei livelli

Nella finestra dell'immagine sono mostrati tutti i livelli visibili. Per visualizzare una miniatura del contenuto di un livello, usare la tavolozza Livelli.

Per informazioni sulla disattivazione e l'attivazione della visibilità dei livelli nella finestra dell'immagine, vedere "Come mostrare e nascondere i livelli, i gruppi e gli oggetti vettoriali" a pagina 398.

Per visualizzare il contenuto di un livello:

Per visualizzare una miniatura del contenuto di un livello, posizionare il cursore sul nome del livello nella tavolozza Livelli.

Per impostare le dimensioni della miniatura del livello:

1. Selezionare **File > Preferenze > Preferenze generali programma**.
2. Fare clic sulla scheda **Visualizzazione e cache**.
3. Impostare le dimensioni preferite per le miniature regolando le impostazioni delle dimensioni **Miniatura/Anteprima** nell'angolo in alto a destra della scheda.

Selezione dei livelli

Selezione di un livello

Se un'immagine è composta da più livelli, è necessario selezionare il livello che si desidera modificare. Le modifiche apportate all'immagine interessano solo il livello selezionato (detto anche livello attivo). È possibile selezionare un solo livello per volta.

Per selezionare un livello:

Fare clic sul nome del livello nella tavolozza Livelli. Il livello selezionato viene evidenziato.

Espansione e compressione dei livelli e dei gruppi di livelli

Nella tavolozza Livelli i vari componenti sono visualizzati come nella struttura di cartelle e directory di Esplora risorse di Windows. Gli elementi dotati di sottocomponenti sono contrassegnati da un segno meno quando sono espansi e da un segno più quando sono compressi.

Espandere un livello vettoriale o un gruppo di livelli per visualizzare i nomi dei sottocomponenti. Comprimere un livello vettoriale o un gruppo di livelli per facilitare lo spostamento nella tavolozza Livelli.

Per espandere un livello o un gruppo di livelli:

Nella tavolozza Livelli, fare clic sul segno più ⊞ posto avanti al nome del livello vettoriale o del gruppo di livelli.

Per comprimere un livello o un gruppo di livelli:

Nella tavolozza Livelli, fare clic sul segno meno ⊟ posto avanti al nome del livello vettoriale o del gruppo di livelli.

.

CAPITOLO 15

Utilizzo delle maschere

Una maschera è un'immagine in scala dei grigi che viene applicata a un livello. Utilizzare i livelli maschera per nascondere e visualizzare parti di un livello, dissolvere un livello in un altro oppure creare effetti speciali. È possibile creare le maschere utilizzando selezioni, canali alfa o immagini esistenti. Una maschera può ricoprire un livello completamente o con diversi livelli di opacità.

Sommario

Informazioni sulle maschere 420
Creazione di una maschera 421
Eliminazione di una maschera 426
Modifica di una maschera 427
Caricamento di una maschera 430
Salvataggio di una maschera 432

Informazioni sulle maschere

Immagine originale e con maschera

Un livello maschera può ricoprire un altro livello completamente o con diversi gradi di opacità. Utilizzare le maschere per dissolvere un livello in un altro o per creare effetti speciali accuratamente. Ad esempio, è possibile nascondere tutti i particolari intorno al soggetto principale di una fotografia, oppure fare in modo che la barra di navigazione di una pagina Web scompaia lentamente.

È possibile creare un nuovo livello maschera da dipingere che nasconda o mostri completamente i livelli sottostanti. È anche possibile creare una maschera da un'immagine, da una selezione o dalla luminanza di un'immagine. Infine, è possibile applicare direttamente o personalizzare le maschere di esempio memorizzate nella cartella Maschere all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro.

Il funzionamento dei livelli maschera è simile a quello degli altri tipi di livelli. È possibile attivarne o disattivarne la visibilità, modificarne l'opacità globale o collegarli ad altri livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica delle proprietà dei livelli" a pagina 397.

I livelli maschera vengono salvati automaticamente con l'immagine nel formato .PspImage. È inoltre possibile salvare una maschera come canale alfa o come file di immagine distinto su un disco. Per ulteriori informazioni, vedere "Caricamento di una maschera" a pagina 430.

Effetti delle maschere sui livelli sottostanti

Un livello maschera viene applicato a tutti i livelli di pari grado sottostanti come descritto di seguito:

- Se un livello maschera fa parte di un gruppo di livelli, viene applicato solo ai livelli di grado inferiore all'interno del gruppo.
- Se il livello maschera è il livello di grado più alto (anziché fare parte di un gruppo di livelli), viene applicato a tutti i livelli di grado inferiore.

Per cambiare i livelli sottostanti ai quali verrà applicata la maschera, trascinare il livello maschera in una nuova posizione all'interno della struttura di livelli della tavolozza Livelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Disposizione dei livelli" a pagina 408.

I livelli maschera non possono essere il livello più basso dell'immagine o del gruppo di livelli.

Profondità colore

Le maschere possono essere utilizzate solo con immagini in scala dei grigi con trasparenza e a 16,8 milioni di colori. Per aumentare la profondità del colore dell'immagine, vedere pagina 283.

Maschere come livelli raster in scala dei grigi

Contenuto del livello maschera

Per controllare l'aspetto del livello maschera, nella tavolozza Livelli posizionare il cursore sopra il nome del livello; viene visualizzata la miniatura del livello maschera in scala dei grigi.

Le maschere sono livelli raster in scala dei grigi, ovvero contengono pixel che possono visualizzare 256 sfumature di grigio. I livelli di grigio corrispondono ai livelli di opacità (o di copertura) e non a strati di pittura grigia. I pixel bianchi mostrano i livelli sottostanti, i pixel neri li nascondono e i pixel grigi ne mostrano quantità variabili. Più i pixel grigi sono scuri e maggiore sarà la quantità nascosta di pixel sottostanti.

Anche se le maschere sono livelli raster, è possibile creare maschere che nascondano o mostrino parti di livelli vettoriali.

Quando si seleziona un livello maschera, nella tavolozza Materiali sono disponibili il bianco, il nero e 256 sfumature di grigio. Applicare colore al livello maschera per cambiare la visibilità dei pixel sottostanti. Tutti gli strumenti e i comandi disponibili per i livelli raster a scala di grigi sono disponibili anche per le maschere. Utilizzare gli strumenti Penna, Forme predefinite e Testo (in grado di creare oggetti raster o vettoriali) per creare oggetti raster sui livelli maschera.

Creazione di una maschera

Vi sono diversi metodi per aggiungere una maschera a un'immagine. È possibile creare un nuovo livello maschera che nasconda o mostri completamente i livelli sottostanti. È anche possibile creare una maschera da un'immagine o da una selezione.

Nota

Non è possibile applicare le maschere ai livelli di sfondo perché questo tipo di livelli non supporta la trasparenza. Quando si crea una nuova maschera e il livello di sfondo è selezionato, viene richiesto di trasformare lo sfondo in livello completo.

Creazione di un nuovo livello maschera

Per mostrare o nascondere completamente i livelli sottostanti con la nuova maschera, selezionare Mostra tutto o Nascondi tutto nel menu Livelli.

Per creare un nuovo livello maschera:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al quale si desidera applicare la maschera.
2. Selezionare **Livelli > Nuovo livello maschera** e scegliere il tipo di maschera:

   Mostra tutto Mostra tutti i pixel sottostanti. Tutti i pixel della maschera sono bianchi. Il livello sottostante rimane invariato. È possibile dipingere la maschera di grigio o nero per nascondere sezioni dei livelli sottostanti.

   Nascondi tutto Nasconde tutti i pixel sottostanti. Tutti i pixel della maschera sono neri. Il livello sottostante verrà nascosto completamente. È possibile dipingere la maschera di bianco o grigio per visualizzare sezioni dei livelli sottostanti.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli al livello principale.

Per visualizzare la maschera applicata all'immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera** .

Per ulteriori informazioni sulla modifica della maschera, vedere "Modifica di una maschera" a pagina 427.

Metodi alternativi di creazione di un nuovo livello maschera

Nella tavolozza Livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul livello al quale si desidera aggiungere la maschera e selezionare **Nuovo livello maschera > Mostra tutto** per creare una maschera che mostri tutti i pixel sottostanti o **Nascondi tutto** per creare una maschera che nasconda tutti i pixel sottostanti oppure fare clic sul pulsante **Mostra tutto** nella tavolozza Livelli.

Suggerimenti per la modifica delle maschere

Aprire la tavolozza Panoramica (selezionare **Visualizza > Tavolozze > Panoramica**) durante la modifica di una maschera in modo da visualizzare l'anteprima dell'immagine (senza la griglia di trasparenza o la sovrapposizione della maschera).

Creazione di una maschera utilizzando un'immagine

Utilizzo di un'immagine come maschera

È possibile utilizzare un'immagine qualsiasi come maschera e applicarla a un'altra immagine. L'immagine viene convertita automaticamente in dati raster in scala dei grigi e utilizzata come maschera. L'immagine originale non viene modificata.

Nota
In alternativa, è possibile caricare un file di immagine dal disco; vedere "Caricamento di una maschera dal disco" a pagina 430.

Per creare una maschera da un'immagine:

1. Aprire l'immagine da utilizzare come maschera.
2. Selezionare l'immagine nella quale si desidera creare un livello maschera.
3. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al quale si desidera applicare la maschera.
4. Selezionare **Livelli > Nuovo livello maschera > Da immagine** per aprire la finestra di dialogo Aggiungi maschera da immagine.
5. Nella casella di riepilogo **Finestra di origine**, selezionare l'immagine da utilizzare come maschera.
6. Nella casella di gruppo **Crea maschera da**, selezionare una delle opzioni disponibili:

   Luminanza di origine Il valore della luminanza del colore dei pixel determina il grado di copertura della maschera. I colori più luminosi producono un livello di copertura inferiore e viceversa. Le aree trasparenti nascondono completamente il livello.

   Qualsiasi valore diverso da zero Le aree trasparenti nascondono completamente il livello. Non è possibile regolare il livello di copertura della maschera. Nella maschera, i pixel con dati (opacità compresa tra 1 e 255) diventano bianchi e i pixel trasparenti diventano neri.

   Opacità di origine L'opacità dell'immagine determina il grado di copertura della maschera. I pixel completamente opachi non producono alcuna copertura; i pixel parzialmente trasparenti creano una maggiore copertura; i pixel trasparenti producono una copertura totale.

7 Per invertire la trasparenza dei dati della maschera, selezionare la casella di controllo **Inverti i dati della maschera**. I pixel neri diventano bianchi, i pixel bianchi diventano neri e ai pixel grigi viene assegnato il relativo valore di riflesso.

8 Fare clic su **OK**.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli al livello principale.

Per informazioni sulla modifica della maschera, vedere “Modifica di una maschera” a pagina 427.

Per visualizzare la maschera applicata all’immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera**.

Creazione di una maschera utilizzando una selezione

Utilizzo di una selezione come maschera

Utilizzare una selezione raster per creare una maschera per mostrare o nascondere la selezione.

Per creare una maschera utilizzando una selezione di un livello vettoriale, utilizzare gli strumenti Selezione, Selezione a mano libera e Bacchetta magica. Non è possibile utilizzare lo strumento Selezione oggetto.

Per creare una maschera da una selezione:

1 Utilizzare gli strumenti Selezione, Selezione a mano libera o Bacchetta magica per creare una selezione su un livello raster o vettoriale dell’immagine.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per nascondere la selezione selezionare **Livelli > Nuovo livello maschera > Nascondi selezione**.
- Per nascondere tutto tranne la selezione, scegliere **Livelli > Nuovo livello maschera > Mostra selezione**.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli al livello principale.

Per informazioni sulla modifica della maschera, vedere “Modifica di una maschera” a pagina 427.

Per visualizzare la maschera applicata all’immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera**.

Creazione di una maschera utilizzando un canale

Utilizzo del canale della scala dei grigi come maschera

Quando si scompone un’immagine nei relativi canali RGB, HSL o CMYK, viene creata un’immagine in scala dei grigi per ogni canale. Utilizzare una di queste immagini per creare una maschera da applicare all’immagine originale o a un’altra immagine.

Per creare una maschera da un canale:

1. Scomporre l’immagine in canali mediante uno dei comandi del menu **Immagine > Scomponi canale** e lasciare aperta nell’area di lavoro l’immagine in scala dei grigi risultante. Per ulteriori informazioni, vedere “Utilizzo dei canali di colore” a pagina 281.
2. Selezionare l’immagine nella quale si desidera creare un livello maschera.
3. Selezionare **Livelli > Nuovo livello maschera > Da immagine** per aprire la finestra di dialogo Aggiungi maschera da immagine.
4. Nella casella di riepilogo **Finestra di origine** selezionare l’immagine del canale da utilizzare come maschera.
5. Nella casella di gruppo **Crea maschera da** selezionare **Opacità di origine**.
6. Per invertire la trasparenza dei dati della maschera, selezionare la casella di controllo **Inverti i dati della maschera**.
7. Fare clic su **OK**.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli al livello principale.

Per informazioni sulla modifica della maschera, vedere “Modifica di una maschera” a pagina 427.

Per visualizzare la maschera applicata all’immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera**.

Visualizzazione della sovrapposizione della maschera

Immagine con maschera con e senza sovrapposizione

Quando si crea una maschera, l'immagine viene visualizzata con l'effetto della maschera ma la maschera stessa non viene visualizzata automaticamente. Utilizzare il pulsante Attiva/disattiva sovrapposizione maschera nella tavolozza Livelli per visualizzare la sovrapposizione della maschera. Per impostazione predefinita, la sovrapposizione corrisponde a un colore rosso con opacità del 50% per i pixel completamente mascherati e a un colore rosso con un valore di opacità inferiore per i pixel parzialmente mascherati. Se si dipinge o modifica una maschera, la sovrapposizione mostra le aree dell'immagine che sono state dipinte o modificate. Per modificare il colore e l'opacità della sovrapposizione della maschera, vedere "Modifica del colore di sovrapposizione della maschera" a pagina 428.

Quando la sovrapposizione della maschera è visibile, viene visualizzato il pulsante Attiva/disattiva sovrapposizione maschera. Quando la sovrapposizione è nascosta, viene visualizzato il pulsante Attiva/disattiva sovrapposizione maschera.

Per visualizzare o nascondere la sovrapposizione della maschera:

Fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera** oppure selezionare **Livelli > Visualizza sovrapposizione**.

Eliminazione di una maschera

Nascondere una maschera

Per disattivare la visibilità di una maschera senza eliminarla dall'immagine, fare clic sul pulsante Attiva/disattiva visibilità nella tavolozza Livelli.

È possibile eliminare completamente una maschera da un'immagine oppure unirla con il livello sottostante e quindi eliminare il livello maschera. Se si unisce la maschera, non sarà più possibile modificarla separatamente.

Una maschera salvata in un canale alfa non viene eliminata quando si elimina il livello maschera.

Per eliminare una maschera:

1 Per eliminare una maschera, effettuare una delle due operazioni seguenti:

- Nella tavolozza Livelli, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nome del livello maschera e selezionare **Elimina**.

- Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello maschera, quindi selezionare **Livelli > Elimina** oppure fare clic sul pulsante **Elimina** .

Verrà richiesto se si desidera unire la maschera con il livello sottostante.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Per unire la maschera con il livello, fare clic su **Sì**. I livelli vengono uniti e il livello maschera viene eliminato.
- Per eliminare la maschera dall'immagine senza alterare il livello sottostante, fare clic su **No**. Il livello maschera viene eliminato.

Eliminazione di una maschera da un canale alfa

È possibile eliminare le selezioni superflue salvate nei canali alfa. Eliminare i canali alfa solo dall'immagine corrente.

Visualizzazione dei canali alfa

Per visualizzare le maschere e le selezioni correntemente salvate nei canali alfa di un'immagine, selezionare **Immagine > Elimina canale alfa**. Fare clic sull'elenco a discesa **Canale alfa** per visualizzare l'elenco di tutti i canali alfa presenti nell'immagine corrente. Una volta terminato, fare clic su **Annulla**.

Per eliminare un canale alfa:

1 Selezionare **Immagine > Elimina canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Elimina canale alfa.

2 Selezionare il canale alfa da eliminare oppure selezionare la casella di controllo **Elimina tutti i canali alfa**.

3 Fare clic su **Elimina**.

Modifica di una maschera

Per modificare una maschera, seguire la stessa procedura di modifica dei livelli raster in scala dei grigi. Selezionare un livello maschera nella tavolozza Livelli, quindi utilizzare gli strumenti di pittura o i comandi di applicazione degli effetti per modificare la maschera. Quando si modifica una maschera, vengono modificate le aree o il grado di copertura della maschera. Ad esempio, se si copre un oggetto applicandovi del colore si modifica anche l'area dell'immagine corrispondente; se si applica un riempimento mediante gradiente si modifica il grado di copertura della maschera.

Metodi di modifica delle maschere

Utilizzare gli strumenti di pittura. Vedere Capitolo 11, Pittura raster.

Dipingere mediante gradienti, trame o motivi. Vedere "Creazione di una maschera con gradiente, motivo o trama" a pagina 429.

Applicare gli effetti. Vedere Capitolo 9, Applicazione di effetti.

Creare una forma in un'immagine e utilizzarla come maschera in un'altra immagine. Vedere "Caricamento di una maschera" a pagina 430.

Utilizzare lo strumento Spostamento per spostare il livello maschera all'interno della tela dell'immagine.

Un livello maschera è un livello in scala dei grigi con 256 gradazioni di grigio che corrispondono ad altrettanti gradi di copertura della maschera. Quando si seleziona un livello maschera, nella tavolozza Materiali viene visualizzata la tavolozza dei grigi. Applicare il nero o il bianco per nascondere o visualizzare completamente la maschera. Applicare diverse sfumature di grigio per variare il grado di copertura della maschera.

Per modificare le proprietà di livello di una maschera, ad esempio il nome, la visibilità o l'opacità, seguire la stessa procedura di modifica delle proprietà di qualsiasi tipo di livello. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica delle proprietà dei livelli" a pagina 397.

Per creare una maschera con gradiente o con trama, invertire la maschera o cambiare il colore di sovrapposizione, vedere le sezioni seguenti.

Modifica del colore di sovrapposizione della maschera

Per impostazione predefinita, la sovrapposizione della maschera presenta pixel rossi semitrasparenti per mostrare la maschera applicata all'immagine. Per semplificare la visualizzazione dell'immagine, modificare il colore o l'opacità del livello maschera.

Visualizzazione della sovrapposizione della maschera

Per ulteriori informazioni sulla sovrapposizione di una maschera, vedere "Creazione di una maschera" a pagina 421.

Per cambiare il colore e l'opacità di sovrapposizione della maschera:

1. Per aprire la finestra di dialogo Proprietà livello, effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Nella tavolozza Livelli, fare doppio clic sul pulsante del livello della maschera, oppure fare clic con il pulsante destro del mouse e selezionare **Proprietà.**
   - Scegliere **Livelli > Proprietà**.
2. Fare clic sulla scheda **Sovrapponi** e modificare le seguenti opzioni:

   Colore sovrapposizione Il colore di sovrapposizione predefinito è il rosso puro (RGB 255, 0, 0). Fare clic sulla casella di colore per scegliere un colore diverso.

   Opacità L'opacità della sovrapposizione. Il valore predefinito è 50%.
3. Fare clic su **OK**.

Inversione di una maschera

Invertendo una maschera viene invertita anche la relativa trasparenza. I pixel neri diventano bianchi e viceversa. Ai pixel grigi viene assegnato il proprio valore di riflesso: il valore massimo (255) meno il valore corrente.

Per invertire una maschera:

1. Nella tavolozza Livelli, selezionare il nome del livello maschera.
2. Selezionare **Livelli > Inverti maschera/regolazione**.

Creazione di una maschera con gradiente, motivo o trama

Utilizzo di una maschera con gradiente

Utilizzare una maschera con gradiente, motivo o trama per creare effetti particolari. Se si applica una maschera con gradiente, l'opacità di un'immagine varia da completamente nascosta a completamente visibile. Utilizzare una maschera con gradiente per dissolvere un'immagine in entrata o in uscita. Una maschera con motivo o trama fa variare l'opacità di un'immagine in base allo stesso motivo ripetuto più volte all'interno dell'immagine.

Per creare uno di questi tipi di maschera, nella tavolozza Materiali selezionare il materiale (gradiente, motivo o trama) e utilizzarlo per riempire il livello maschera. Se si sceglie un materiale colorato, questo viene convertito automaticamente in scala dei grigi prima dell'applicazione.

Per creare una maschera con gradiente, motivo o trama:

1. Creare una nuova maschera. Vedere "Creazione di una maschera" a pagina 421.
2. Fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera** nella tavolozza Livelli per visualizzare la sovrapposizione della maschera.
3. Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Riempimento**.

   Nota: per riempire tutti i pixel di una maschera, nella tavolozza Opzioni strumenti impostare **Modalità corrispondenza** su **Nessuno**.

- Nella tavolozza Materiali selezionare un gradiente, un motivo o una trama. Vedere "Selezione di gradienti" a pagina 264, "Selezione di motivi" a pagina 266 o "Selezione di trame" a pagina 268.

Utilizzo di una maschera con motivo

4 Fare clic con il pulsante sinistro o destro del mouse sulla maschera per applicare rispettivamente il materiale di primo piano o di sfondo.

Caricamento di una maschera

Maschere di Paint Shop Pro

La cartella Maschere all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro contiene maschere di esempio, come gradienti e diversi tipi di cerchi e quadrati per incorniciare le immagini.

Una volta salvata la maschera sul disco rigido o su un disco rimovibile, è possibile caricarla nelle immagini senza aprire l'immagine originale.

Caricamento di una maschera dal disco

Caricare un file di maschera precedentemente salvato oppure una maschera di esempio fornita con Paint Shop Pro. L'estensione dei file delle maschere è .PspMask. Selezionare **Livelli > Carica/salva maschera > Da disco** per caricare il file di una maschera o un file di immagine come maschera.

Per caricare una maschera dal disco:

1 Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al quale si desidera applicare la maschera.

2 Selezionare **Livelli > Carica/salva maschera > Carica maschera da disco** per aprire la finestra di dialogo Carica maschera da disco.

Nella casella di gruppo **Maschera** vengono visualizzate tutte le maschere presenti in tutte le directory elencate nei percorsi dei file delle maschere. Per modificare la directory predefinita, fare clic sul pulsante **Modifica percorsi**. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione di Associazioni formato file" a pagina 86.

3 Nella casella di gruppo **Maschera**, fare clic sull'elenco a discesa e selezionare una maschera e un file di immagine.

Nella casella di gruppo **Anteprima** viene visualizzata la maschera selezionata sulla tela dell'immagine.

4 Nella casella di gruppo **Orientamento** selezionare una delle seguenti opzioni:

Adatta alla tela Estende o contrae la maschera per adattarla alla tela dell'immagine corrente.

Adatta al livello Estende o contrae la maschera per adattarla ai dati del livello corrente. Se il livello non è stato spostato oltre i bordi della tela, questa opzione ha lo stesso effetto di Adatta alla tela.

Formato attuale Posiziona la maschera partendo dall'angolo superiore sinistro del livello corrente; questa opzione non modifica le proporzioni della maschera. Per impostazione predefinita, se l'immagine della maschera è più piccola del livello corrente, tutti i pixel esterni ai bordi dell'immagine maschera vengono nascosti.

5 Nella casella di gruppo **Opzioni**, specificare se si desidera nascondere o mostrare i pixel che circondano i dati della maschera caricata (se presenti). Queste opzioni hanno effetto sulla maschera solo se l'opzione Formato attuale è selezionata e se la maschera caricata è più piccola della tela dell'immagine corrente.

Inverti trasparenza Per invertire la trasparenza dell'immagine della maschera.

Nascondi tutto Colora i pixel circostanti di nero in modo da nascondere i livelli sottostanti.

Mostra tutto Colora i pixel circostanti di bianco in modo da visualizzare i pixel sottostanti.

Utilizza valore immagine Colora i pixel circostanti di bianco o nero a seconda che la maschera originale sia di visualizzazione o di copertura.

6 Fare clic su **Carica**.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti automaticamente a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli nella parte superiore del livello principale.

Per visualizzare la maschera applicata all'immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera** .

Caricamento di una maschera da un canale alfa

Se si salva una maschera in un canale alfa all'interno di un'immagine .PspImage, è possibile caricare la maschera dal canale alfa nella stessa immagine o in un'altra immagine.

Per caricare una maschera da un canale alfa:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul livello al quale si desidera applicare la maschera.
2. Selezionare **Livelli > Carica/salva maschera > Carica maschera da canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Carica maschera da alfa.
3. Nella casella di riepilogo **Documento**, selezionare l'immagine che contiene il canale alfa da caricare (è possibile selezionare solo le immagini aperte con canali alfa esistenti).
4. Nella casella di riepilogo visualizzata sotto il nome del documento, selezionare il canale alfa che contiene la maschera da caricare.
5. Nella casella di gruppo **Orientamento**, selezionare una delle seguenti opzioni: **Adatta alla tela**, **Adatta al livello** o **Formato attuale**. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 430.
6. Nella casella di gruppo **Opzioni**, specificare se si desidera nascondere o mostrare i pixel circostanti la maschera caricata se questa è più piccola della tela dell'immagine corrente. Selezionare **Nascondi tutto** o **Mostra tutto**. Per invertire la trasparenza dell'immagine maschera, selezionare la casella di controllo **Inverti trasparenza**. Per informazioni dettagliate, vedere pagina 431.
7. Fare clic su **Carica**.

Il livello maschera e il livello selezionato vengono aggiunti automaticamente a un nuovo gruppo di livelli. Il livello maschera viene applicato solo al livello selezionato. Per applicarlo a tutti i livelli sottostanti, trascinarlo dal gruppo di livelli al livello principale.

Per visualizzare la maschera applicata all'immagine, nella tavolozza Livelli fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva sovrapposizione maschera** .

Salvataggio di una maschera

I livelli maschera vengono salvati automaticamente nel formato .PspImage. Se si desidera condividere una maschera oppure utilizzarla in un'altra immagine, salvarla sul disco locale o in un canale alfa.

Salvataggio di una maschera su disco

Quando si salva una maschera sul disco rigido o su un disco rimovibile, la maschera viene salvata come file distinto con estensione .PspMask. È quindi possibile caricare questa maschera in altre immagini senza aprire l'immagine originale.

Per salvare una maschera su disco:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello maschera.
2. Selezionare **Livelli > Carica/salva maschera > Salva maschera su disco** per aprire la finestra di dialogo Salva maschera su disco.

   Nella casella di gruppo **File di maschere** sono visualizzate le immagini e le maschere correnti presenti nella directory Maschere predefinita. Nella casella di gruppo **Nuova maschera** viene visualizzata la maschera corrente.
3. Per cambiare la cartella di salvataggio della maschera, fare clic sul pulsante **Modifica percorsi**. In base alle impostazioni predefinite, le maschere sono memorizzate nella cartella Maschere all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro. Per ulteriori informazioni, vedere "Impostazione di Associazioni formato file" a pagina 86.
4. Nella casella di modifica **Nome file**, digitare il nome del file della maschera.
5. Fare clic su **Salva**.

Salvataggio di una maschera in un canale alfa

È possibile salvare una maschera in un canale alfa all'interno dell'immagine corrente o di un'altra immagine. Un canale alfa è un'area riservata per il salvataggio dei dati in un'immagine che contiene maschere e selezioni. I canali alfa possono essere paragonati a scompartimenti segreti di una valigia in cui conservare i dati che potrebbero servire in futuro. Le maschere e selezioni memorizzate nei canali alfa non hanno alcun effetto sull'aspetto di un'immagine. Per utilizzare le maschere o le selezioni memorizzate, caricarle nella stessa immagine o in un'altra immagine.

Selezioni nei canali alfa

Per informazioni sul salvataggio o il caricamento nei canali alfa, vedere “Salvataggio di una selezione in un canale alfa” a pagina 234.

Se si salva l’immagine in un formato di file diverso da .PspImage, i canali alfa non vengono salvati. Si consiglia di conservare una copia dell’immagine nel formato .PspImage.

Per salvare una maschera in un canale alfa:

1. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul nome del livello maschera.
2. Selezionare **Livelli > Carica/salva maschera > Salva maschera su canale alfa** per aprire la finestra di dialogo Salva maschera su alfa.

   Nell’elenco a discesa **Aggiungi a documento** vengono visualizzati tutti i documenti aperti seguiti dai canali alfa dell’immagine (se presenti).
3. Per salvare una maschera in un canale alfa di un’altra immagine, selezionare il nome dell’immagine nell’elenco a discesa **Aggiungi a documento**. L’immagine deve essere aperta in Paint Shop Pro.
4. Per modificare il nome predefinito del nuovo canale alfa, digitare il nuovo nome nel campo **Nome**.
5. Fare clic su **Salva**.

CAPITOLO 16

Gestione del testo

Lo strumento Testo consente di posizionare oggetti di testo vettoriali (sebbene sia possibile creare testo su livelli raster) sull'immagine e impostare una serie di opzioni, inclusa la direzione del testo. In seguito, è possibile applicare uno degli effetti di Paint Shop Pro per fare risaltare il testo nelle immagini.

Sommario

Creazione di testo 436
Formattazione del testo 441
Modifica del testo 442
Spostamento del testo 443
Applicazione di effetti al testo 444
Conversione del testo in curve 445
Creazione di testo su percorsi di oggetti 446
Creazione di testo con motivi dell'immagine 450
Ridimensionamento e trasformazione del testo 450

Creazione di testo

Testo nelle immagini

Per immettere testo su un'immagine, usare lo strumento Testo. Scegliere i colori per il testo nella tavolozza Materiali e le opzioni per il testo nella tavolozza Opzioni strumenti, quindi fare clic sull'immagine e digitare il testo desiderato nella finestra di dialogo Immissione testo.

Se nell'immagine sono presenti oggetti vettoriali, ovvero oggetti creati con gli strumenti Penna, Ellisse, Rettangolo, Forma simmetrica o Forma predefinita), il comportamento della strumento Testo sarà il seguente:

- Per posizionare il testo su un'immagine (testo non posizionato rispetto a un percorso vettoriale), non selezionare un percorso.
- Per posizionare testo su un oggetto o un percorso vettoriale senza collegarlo all'oggetto o al percorso, tenere premuto il tasto Alt ed eseguire la selezione con il mouse.
- Per posizionare testo su un oggetto o un percorso vettoriale, posizionare il cursore dello strumento Testo sulla parte superiore dell'oggetto o del percorso (la forma del cursore si trasformerà in) ed eseguire la selezione. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione Creazione di testo su percorsi di oggetti.

Per creare un testo:

1. Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Testo** .
2. Sulla tavolozza Materiali, impostare nel modo desiderato le proprietà di **primo piano/pennellata** e **sfondo/riempimento**. L'impostazione del primo piano determina il contorno del testo, mentre l'impostazione dello sfondo determina il riempimento del testo, ovvero l'area all'interno dei caratteri.
   - Per il testo standard privo di contorno, impostare la larghezza della pennellata nella tavolozza Opzioni strumenti su **0** oppure fare clic sul pulsante **Trasparente** della proprietà **Primo piano/pennellata**.
   - Per il testo vuoto, fare clic sul pulsante **Trasparente** della proprietà **Sfondo/riempimento**.
3. Nell'elenco a discesa **Crea come** della tavolozza Opzioni strumenti, scegliere il tipo di testo:

   Vettore crea testo vettoriale su un livello vettoriale. Si tratta della forma di testo di più agevole modifica.

Selezione crea una cornice intermittente di selezione nella forma dei caratteri del testo. Dallo strumento Selezione è possibile utilizzare la selezione nel modo desiderato in termini di spostamento, copia, riempimento e così via. Questa forma di testo non è vettoriale.

Mobile crea un testo raster come selezione mobile. Si consiglia di posizionare questo tipo di testo nel relativo livello raster; in caso contrario, esso verrà unito al livello corrente e sarà difficile modificarlo.

4 Scegliere una direzione del testo nell'elenco a discesa Direzione:

Orizzontale e in basso: crea testo "normale" in cui le righe successive sono posizionate al di sotto della prima riga di testo.

Verticale e a sinistra: posiziona ciascun carattere in verticale, ma le righe successive sono posizionate a sinistra della prima riga.

Verticale e a destra: posiziona ciascun carattere in verticale, ma le righe successive sono posizionate a destra della prima riga.

5 Scegliere le opzioni di base per la formattazione del testo, come **Carattere**, **Dimensioni**, **Larghezza pennellata** (se si utilizza l'impostazione primo piano/pennellata nella tavolozza Materiali), **Stile carattere** e **Allineamento**. Vedere "Formattazione del testo" a pagina 441.

6 Scegliere un'opzione di antialiasing dall'elenco a discesa **Antialias**:

Disatt. non applica alcun antialiasing.

Nitido applica un leggero contrasto ai bordi del testo.

Smussato applica un leggero effetto filtro, simile alla rimozione di un motivo moiré.

7 È anche possibile scegliere uno Stile linea (applicabile solo alle pennellate) e impostazioni per la giunzione. Nel testo normale viene utilizzato lo stile di linea con l'etichetta **+Pieno** nell'elenco a discesa **Stile linea**.

Esempi di direzione del testo

Definizione di dimensioni reali del testo

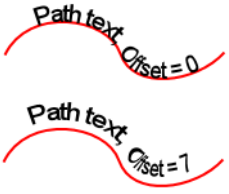
Per l'impostazione Dimensioni, l'unico modo per ottenere testo WYSIWYG vero e proprio è nel caso in cui la risoluzione dell'immagine è uguale a quella di stampa.

8 La selezione della casella di controllo **Distorsione** ha effetto sull'adattamento del testo in un percorso. Quando è selezionata, il testo viene "distorto" attorno alle curve del percorso (se il percorso non contiene curve, l'effetto non verrà visualizzato). Tenere inoltre presente che la distorsione viene impostata per ciascun carattere, per cui parte del testo può essere distorto e parte no. Quando questa opzione non è selezionata, il testo viene adattato al percorso in maniera più diretta.

Testo adattato a un percorso, casella di controllo Distorsione non selezionata
Text
Testo adattato a un percorso, casella di controllo Distorsione selezionata
Text

9 Quando si crea del testo per adattarlo a un percorso, l'impostazione **Scostamento** consente di definire la distanza tra il testo e il percorso, se è possibile eseguire l'adattamento. Questa impostazione non ha effetto per il testo da non adattare a un percorso.

Nota: utilizzare valori di scostamento negativi per posizionare il testo al di sotto del percorso.



10 Tra le altre opzioni dello strumento Testo sono incluse:

Interlinea: Imposta lo spazio verticale tra le righe di testo.

Crenatura: Imposta lo spazio orizzontale tra i caratteri. Nella crenatura, il valore 1.000 è uguale a un EM.

Casella di controllo **Cren. autom.**: Contrassegnare questa opzione per scomporre in fattori i valori di crenatura incorporati del carattere.

Tracciamento: Consente di impostare una quantità uguale di spazio tra i caratteri selezionati.

11 Una volta impostate tutte le Opzioni strumenti, fare clic sul punto dell'immagine in cui si desidera inserire il testo. Viene visualizzata la finestra di dialogo Immissione testo. Nella selezione del punto di inserimento del testo, tenere presenti le istruzioni riportate di seguito.

- Per posizionare il testo su un'immagine (testo non posizionato rispetto a un percorso vettoriale), non selezionare un percorso.

- Per posizionare testo su un oggetto o un percorso vettoriale senza collegarlo all'oggetto o al percorso, tenere premuto il tasto **Alt** ed eseguire la selezione con il mouse.
- Per posizionare testo su un oggetto o un percorso vettoriale, posizionare il cursore dello strumento Testo sulla parte superiore dell'oggetto o del percorso (la forma del cursore si trasformerà in) ed eseguire la selezione.

12. Digitare il testo desiderato. Man mano che si digita il testo nella finestra di dialogo, esso appare nell'immagine. Per aggiungere un'interruzione di riga, premere **Invio**.
13. Per modificare le opzioni di formattazione del testo, evidenziare le parole o i caratteri da modificare, quindi apportare le modifiche desiderate nella tavolozza Opzioni strumenti. Per ulteriori informazioni sulle operazioni di modifica, vedere "Applicazione di effetti al testo" a pagina 444.
14. Per fare in modo che il testo digitato venga visualizzato la volta successiva che si apre la finestra di dialogo Immissione testo, selezionare la casella di controllo **Memorizza testo**.
15. Fare clic su **Applica**. Il testo viene visualizzato nell'immagine. Se è stato aggiunto testo vettoriale, questo verrà riflesso nella tavolozza Livelli.

Nota sull'impostazione delle dimensioni del testo

L'impostazione Dimensioni dello strumento Testo nella tavolozza Opzioni strumenti è espressa in punti in cui il calcolo è relativo alla risoluzione in pixel per pollice del monitor in uso. La maggior parte dei monitor moderni è progettata su 96 pixel per pollice. I punti sono unità di misura; ciascun pollice è uguale a 72,27 punti. Per convenzione, la misurazione è stata modificata in 72 punti per pollice. Di conseguenza, un carattere di 24 punti equivale approssimativamente a 1/3 di pollice.

Ricordare che questa misura è relativa al numero di pixel per pollice. Il calcolo da effettuare per determinare le dimensioni dei caratteri da visualizzare è il seguente:

```
dimensione del carattere = (dimensioni x pixel
per pollice del monitor) / 72
```

Utilizzando l'esempio precedente di dimensione impostata su 24 punti:

```
dimensione del carattere = (24 x 96) / 72 =
2304 / 72 = 32
```

dal momento che 32 / 96 = 1/3, in relazione alle specifiche del monitor, la dimensione del carattere è 1/3 di un pollice.

Dal momento che anche l'immagine ha una risoluzione (ad esempio 200 pixel per pollice) e le stampanti possono avere una risoluzione diversa (di solito maggiore), la risoluzione tipica della stampante è di 300 dpi o 600 dpi o maggiore.

Nel caso di un carattere di 1/3 di pollice su un'immagine di 300 dpi, il valore dovrà essere 100. In altre parole, per calcolare correttamente le dimensioni appropriate per i punti, l'algoritmo precedente deve sostituire i pixel del monitor per pollice con i pixel dell'immagine per pollice o la risoluzione dell'immagine.

Ad esempio, se le dimensioni dell'immagine sono di un pollice di larghezza per un pollice di altezza e la risoluzione è di 100 dpi, la stampa di tale immagine su una stampante a 300 x 300 dpi produrrà un'immagine delle dimensioni di circa un terzo di pollice quadrato.

Testo vettoriale, testo mobile e selezione di testo

Lo strumento Testo consente di creare testo vettoriale, testo mobile (raster) o una selezione di testo. Scegliere un'opzione dalla casella di riepilogo **Crea come**:

Vettore Crea testo vettoriale; questo è l'unico tipo di testo che è possibile modificare cambiando le parole, il tipo di carattere, lo stile e l'allineamento. Questa opzione è adatta per la maggior parte dei casi. Se si desidera usare gli strumenti raster (ad esempio, il Pennello) o i comandi raster (ad esempio per applicare un effetto 3D), unire il livello vettoriale ad un livello raster.

Se si crea un testo vettoriale mentre è attivo un livello raster, Paint Shop Pro aggiunge un nuovo livello vettoriale contenente il testo.

Selezione Crea una cornice intermittente di selezione sotto forma di testo, anziché creare il testo come oggetto dipinto. La cornice può essere spostata, copiata, riempita o altrimenti modificata come qualsiasi altra selezione. Ad esempio, è possibile usare lo strumento Pennello per dipingere la selezione con una trama o usare la selezione di testo per creare effetti speciali. Eliminando la selezione di testo, è possibile creare parole ritagliate dall'immagine. È inoltre possibile creare una selezione di testo in un'immagine fotografica, quindi copiare e incollare la selezione in una nuova immagine in modo da ottenere un testo riempito con l'immagine.

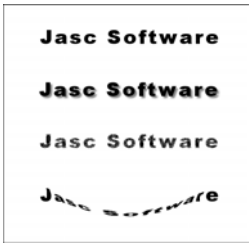
Mobile (Raster) Crea un testo raster come selezione mobile. Siccome non è possibile modificare il testo raster, selezionare questa opzione quando si è sicuri che le parole e la formattazione sono finali. Utilizzare il testo raster se si desidera usare gli strumenti raster (quali Pennello o Deformazione) o i comandi raster (ad esempio per applicare un effetto 3D).

Si consiglia di creare il testo raster su un nuovo livello raster. In tal modo, è facile selezionare e modificare il testo, ad esempio estendendolo mediante lo strumento Deformazione.

Quando la selezione del testo raster viene immobilizzata (ad esempio se si fa clic su un altro strumento), il testo raster viene unito al livello raster sottostante. Se è attivo un livello vettoriale, Paint Shop Pro crea un nuovo livello raster.

Formattazione del testo

Testo con diverse opzioni di formattazione



Quando si digita o si modifica il testo con lo strumento Testo, è possibile selezionare le seguenti opzioni di formattazione nella tavolozza Opzioni strumenti:

Carattere Insieme di caratteri (lettere, numeri e simboli) che presentano un aspetto comune. Fare clic sull'elenco a discesa **Carattere** per visualizzare il nome della famiglia di caratteri (ad esempio Arial o Times New Roman).

Dimensione Dimensione in punti del testo. La dimensione con cui i caratteri vengono visualizzati in un'immagine dipende dalla risoluzione dell'immagine. Un testo a 72 punti ha un'altezza di circa un pollice (2,54 cm) in un'immagine a 72 dpi, ma appare più piccolo in immagini con risoluzioni superiori. Per ulteriori informazioni sulle dimensioni del testo, consultare la sezione Nota sull'impostazione delle dimensioni del testo nelle pagine precedenti di questo capitolo.

Larghezza pennellata Larghezza del contorno del testo espressa in pixel. Per sopprimere il contorno, scegliere 0 pixel.

Antialias Uniformazione dei bordi irregolari del testo mediante l'attenuazione delle transizioni di colore tra i pixel del bordo e i pixel dello sfondo. L'antialiasing aumenta notevolmente il numero di colori dell'immagine. Ciò rende difficile ridurre il numero di colori e quindi la dimensione del file. L'antialiasing potrebbe provocare la visualizzazione di colori casuali lungo i bordi del testo.

Allineamento Allineamento del testo relativamente alla posizione iniziale del cursore, vale a dire il punto in cui si è fatto clic per inserire il testo nell'immagine.

- Allinea il bordo sinistro di ogni riga di testo alla posizione iniziale del cursore.
- Allinea il centro di ogni riga di testo alla posizione iniziale del cursore.
- Allinea il bordo destro di ogni riga di testo alla posizione iniziale del cursore.

Stile Stile del testo. È possibile scegliere **B** grassetto, corsivo o entrambi.

Sottolinea o **Barrato** Fare clic su **U** per sottolineare il testo. Fare clic su **A** per barrare il testo con una linea orizzontale.

Opzioni linea Definiscono l'aspetto del contorno del testo (pennellata). Tali opzioni includono **Stile linea** (ad esempio linea continua o tratteggiata), **Giunzione** e **Limite giunto**. Per ulteriori informazioni, vedere "Disegno di oggetti" a pagina 346. Per informazioni sugli stili di linea **Personalizzati**, vedere "Creazione di stili di linea personalizzati" a pagina 361.

Scostamento Imposta la distanza tra il testo e il percorso in cui è adattato. Questa impostazione non ha effetto per il testo da non adattare a un percorso.

Interlinea: Imposta lo spazio verticale tra le righe di testo.

Crenatura: Imposta lo spazio orizzontale tra i caratteri. Nella crenatura, il valore 1.000 è uguale a un EM.

Casella di controllo **Cren. autom.**: Contrassegnare questa opzione per scomporre in fattori i valori di crenatura incorporati del carattere.

Tracciamento: Consente di impostare una quantità uguale di spazio tra i caratteri selezionati.

Modifica del testo

Per modificare il testo vettoriale, usare lo strumento Testo. È possibile modificare i caratteri e il loro aspetto.

> **Nota:** non è possibile modificare i caratteri e la formattazione del testo raster. Per modificare il testo raster, è necessario usare lo strumento Deformazione.

Per modificare il testo vettoriale:

1 Per aprire la finestra di dialogo Immissione testo, effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Testo**, posizionare il cursore sul testo nell'immagine fino a quando non assume questo aspetto: , quindi eseguire la selezione.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse nel testo e selezionare **Modifica testo**, oppure
- Nella tavolozza Livelli, fare doppio clic sull'oggetto testo.
- Nella tavolozza Livelli fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto testo e scegliere **Modifica testo** dal menu di scelta rapida.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Immissione testo con il testo evidenziato.

In questa finestra di dialogo è possibile solo modificare il testo evidenziato. Se al momento della scelta delle opzioni non vi è alcun testo evidenziato, le opzioni vengono applicate al nuovo testo digitato nella posizione del cursore.

2 Modificare il testo nei modi seguenti:

- Per formattare tutto il testo, mantenerlo evidenziato e scegliere le opzioni appropriate nella tavolozza Opzioni strumenti oppure scegliere nuovi colori o materiali nella tavolozza Materiali.
- Per formattare uno o più caratteri, fare clic e trascinare il cursore per evidenziare il testo da modificare, quindi scegliere le opzioni appropriate nella barra degli strumenti Strumenti o nella tavolozza Materiali.
- Per aggiungere nuovo testo, fare clic nel punto in cui si desidera inserire il testo e digitarlo.
- Per eliminare il testo, evidenziarlo e premere **Canc**.

Spostamento del testo

Spostamento del testo su un altro livello

Per spostare il testo su un altro livello selezionare il testo desiderato, quindi tagliarlo e incollarlo su un altro livello.

Per spostare o posizionare il testo vettoriale su un livello, usare lo strumento Selezione oggetto. Per selezionare e spostare il testo raster, usare uno strumento di selezione, ad esempio Bacchetta magica.

Per spostare il testo vettoriale:

1 Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic sullo strumento **Selezione oggetto** .

2 Selezionare il testo da spostare. Il testo viene circondato da un riquadro di selezione.

3 Quando viene spostato all'interno del riquadro di selezione, il cursore assume la forma ↔.

4 Fare clic e trascinare il testo in qualsiasi punto dell'immagine.

Per spostare il testo raster:

1 Nella barra degli strumenti Strumenti, fare clic su uno strumento di selezione. Per ulteriori informazioni, vedere "Utilizzo degli strumenti di selezione" a pagina 210.

2 Selezionare il testo da spostare.

3 Quando viene spostato all'interno della cornice intermittente di selezione, il cursore assume la forma ↔.

4 Fare clic e trascinare il testo in qualsiasi punto dell'immagine.

Applicazione di effetti al testo

Testo a cui sono stati applicati gli effetti Pulsante e Sfalsa ombra

Gli effetti di Paint Shop Pro applicati al testo raster consentono di ottenere un numero infinito di aspetti diversi per il testo. È possibile applicare un'ombra sfalsata o un bordo smussato, trasformare il testo con pennellate o gessetto colorato. Con il testo vettoriale, è possibile convertirlo in una selezione raster e quindi applicare gli effetti desiderati.

Tipo di testo	Applicazione degli effetti
Raster	Creare il testo raster su un livello trasparente, separatamente dagli altri dati raster dell'immagine. Selezionare il testo nel livello mediante lo strumento Bacchetta magica, quindi usare uno dei comandi del menu Effetti.
Vettore	Usare lo strumento Selezione oggetto per selezionare il testo. Scegliere **Selezioni > Da oggetto vettoriale** per creare una selezione raster del testo, quindi scegliere **Incolla > Come nuovo livello**. Seguire la procedura relativa al testo raster riportata sopra. Disattivare la visibilità del testo vettoriale ma conservare il testo vettoriale per poterlo modificare in seguito se necessario.

Conversione del testo in curve

Testo normale e testo convertito in curve e modificato con lo strumento Penna

La conversione del testo in curve consente di modificare il testo vettoriale come se si trattasse di un oggetto vettoriale. È possibile spostare o aggiungere i nodi, modificare gli angoli dei segmenti di linea ed eseguire altre operazioni di modifica mediante la modalità **Modifica** dello strumento Penna. Questa funzione permette di ottenere testo di impatto.

È possibile convertire ogni lettera in un oggetto distinto oppure convertire l'intero testo in un unico oggetto con ogni lettera come contorno separato nel percorso dell'oggetto.

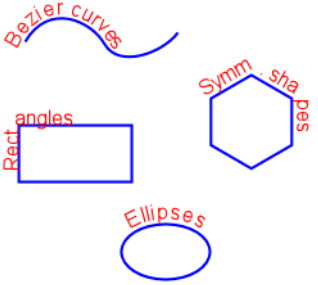
Una volta convertito in curve, il testo non è più tale, quindi non è possibile modificare i caratteri, cambiare il tipo di carattere o l'interlinea, né eseguire altre operazioni di modifica del testo.

Per convertire il testo in curve:

1. Usare lo strumento Selezione oggetto per selezionare il testo.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per convertire l'intero testo in un unico oggetto vettoriale, scegliere **Oggetti > Converti testo in curve > Come singola forma**. In tal modo si ottiene un solo percorso con un contorno per ogni lettera.
   - Per convertire ogni lettera in un oggetto vettoriale separato con un proprio percorso, scegliere **Oggetti > Converti testo in curve > Come forme carattere**. Per modificare i nodi del testo è necessario selezionare le lettere individualmente.
3. Per modificare i nodi, selezionare lo strumento **Penna** e scegliere la modalità **Modifica** nella tavolozza Opzioni strumenti.

Creazione di testo su percorsi di oggetti

La creazione di testo da adattare a oggetti vettoriali è un'operazione semplice. Ogni oggetto vettoriale in Paint Shop Pro presenta un percorso (o contorno) che ne definisce la forma. L'adattamento del testo in questi percorsi consente di creare effetti particolari.



Nota: non è possibile creare testo deformato su un percorso; la deformazione viene rimossa quando si inserisce il testo nel percorso.

Vi sono due metodi per creare il testo su un percorso:

- Creare il percorso (una linea o una forma), quindi creare il nuovo testo su tale percorso.
- Creare il percorso e il testo come oggetti distinti, quindi adattare il testo al percorso.

Per creare un nuovo testo su un percorso:

1. Utilizzare gli strumenti di disegno vettoriali per creare una forma vettoriale.
2. Fare clic sullo strumento **Testo**.
3. Nell'elenco a discesa **Crea come** della tavolozza Opzioni strumenti, scegliere **Vettore**
4. Selezionare altre opzioni (carattere, dimensione, allineamento, scostamento e così via) in base alle esigenze. Utilizzare la tavolozza Materiali per impostare la proprietà Sfondo/riempimento e la proprietà Primo piano/pennellata del testo.
5. Spostare il cursore sulla linea o sulla forma fino a quando non assume questo aspetto: , quindi eseguire la selezione. Viene visualizzata la finestra di dialogo Immissione testo.

   Nota: per posizionare testo su un oggetto o un percorso vettoriale senza collegarlo all'oggetto o al percorso, tenere premuto il tasto **Alt** ed eseguire la selezione con il mouse.

Distanza tra testo e percorso

Per modificare la distanza tra il testo e il percorso dell'oggetto, modificare il valore **Scostamento** nella tavolozza Opzioni strumenti.

6 Digitare il testo e fare clic su **OK**. Il testo viene visualizzato lungo il percorso della forma.

Rendere un oggetto invisibile

Dopo avere allineato il testo ad un oggetto vettoriale, è possibile rendere l'oggetto invisibile. Nella tavolozza Livelli, fare clic sul pulsante Attiva/disattiva visibilità dell'oggetto.

Adattamento del testo esistente a un percorso

Per collegare un testo non collegato a un percorso non collegato:

1 Scegliere lo strumento **Selezione oggetto** .

2 Selezionare il testo.

3 Tenere premuto Maiusc e fare clic sull'oggetto vettoriale per selezionare anche quello.

4 Scegliere **Oggetti > Adatta testo a percorso**. Il testo viene adattato al contorno dell'oggetto.

Separazione del testo dal percorso

Per separare il testo dell'oggetto vettoriale associato:

1 Scegliere lo strumento **Selezione oggetto** .

2 Selezionare il testo o l'oggetto vettoriale.

3 Selezionare **Oggetti > Separa oggetto dal percorso**.

Spostamento del testo lungo il percorso

Per spostare il testo lungo il percorso a cui è collegato:

1 Scegliere lo strumento **Selezione oggetto** .

2 Selezionare il testo collegato.

3 Posizionare il cursore su una parte del testo (o sull'icona a forma di mirino del testo selezionato) in modo che il cursore assuma questa forma:

4 Trascinare il mouse per spostare il testo. Durante lo spostamento, verrà visualizzata un'icona circolare che si sposta assieme al testo. Questa icona indicherà il punto di partenza del testo una volta che il pulsante del mouse sarà stato rilasciato.

5 Rilasciare il pulsante del mouse per inserire il testo nella posizione desiderata.

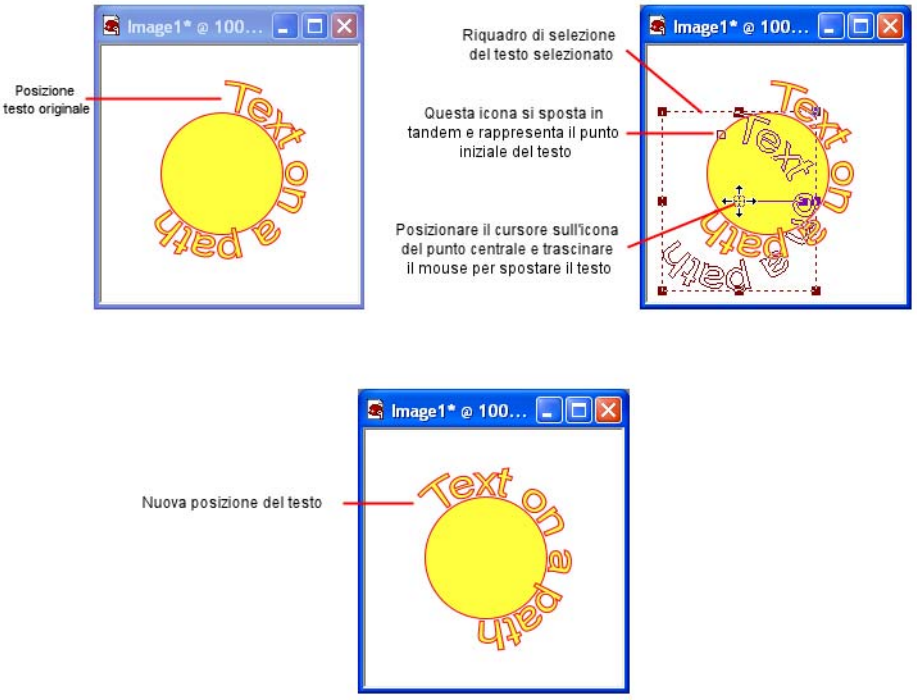
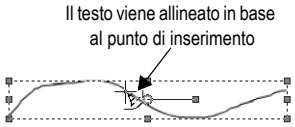


Image1* @ 100...
Posizione testo originale
Text on a path
Riquadro di selezione del testo selezionato
Questa icona si sposta in tandem e rappresenta il punto iniziale del testo
Posizionare il cursore sull'icona del punto centrale e trascinare il mouse per spostare il testo
Image1* @ 100...
Text on a path
Nuova posizione del testo
Image1* @ 100...
Text on a path

Allineamento e spaziatura del testo sui percorsi di oggetto

Quando si crea un testo lungo un percorso, il testo viene posizionato in base alle caratteristiche del testo e del percorso.

Allineamento del testo lungo un percorso



Funzione	Effetto sul testo lungo un percorso
Allineamento del testo (sinistra, centro o destra)	Nuovo testo lungo un percorso: In Paint Shop Pro il testo viene allineato in base alla posizione di inserimento. Il testo allineato a sinistra inizia in tale posizione. Il testo allineato al centro viene centrato in tale posizione. Il testo allineato a destra termina in tale posizione. Testo esistente adattato ad un percorso: In Paint Shop Pro il testo viene allineato in base ai nodi iniziale e finale del percorso. Il testo allineato a sinistra inizia in corrispondenza del nodo iniziale. Il testo allineato al centro viene posizionato a metà fra i nodi iniziale e finale. Il testo allineato a destra termina in corrispondenza del nodo finale.
Direzione del percorso	La direzione seguita dal testo va dal nodo iniziale al nodo finale. La direzione determina se il testo viene allineato diritto al di sopra del percorso o capovolto al di sotto del percorso. Per cambiare direzione, è necessario invertire il percorso. Vedere “Inversione della direzione di contorni e percorsi” a pagina 366.
Spaziatura fra testo e percorso	Il valore di scostamento del testo determina la spaziatura fra il testo e il percorso. Specificare valori positivi per posizionare il testo al di sopra del percorso e valori negativi per posizionarlo al di sotto del percorso.
Percorso aperto o chiuso	Sui percorsi aperti, il testo più lungo del percorso pende dall’estremità finale. La direzione della pendenza è determinata dall’angolo dell’ultimo segmento della linea. Sui percorsi chiusi, il testo più lungo del percorso si avvolge su se stesso.

Creazione di testo con motivi dell'immagine

Testo riempito con un motivo

Vi sono diversi metodi per creare un testo riempito con un'immagine:

Effetto	Procedura
Riempimento del testo con un'immagine ripetuta	Aprire l'immagine che si desidera usare per riempire il testo, fare clic sulla casella Materiale sfondo nella tavolozza Materiali, fare clic sulla scheda Motivi e selezionare l'immagine dall'elenco a discesa. Usare il materiale di sfondo per creare nuovo testo raster o vettoriale oppure per modificare il testo vettoriale esistente. Per il testo raster esistente, dipingere o riempire il testo con il materiale di sfondo.
Riempimento del testo con un'unica immagine	Aprire una copia dell'immagine. Creare un nuovo testo come selezione nell'immagine (nella tavolozza Opzioni strumenti dello strumento Testo, scegliere Selezione dall'elenco a discesa Crea come). Copiare la selezione in una nuova immagine.

Ridimensionamento e trasformazione del testo

Per ridimensionare e trasformare il testo:

- Con il testo vettoriale, usare lo strumento Selezione oggetto per ridimensionare, ruotare, inclinare o distorcere il testo o per applicare una prospettiva. Per ulteriori informazioni, vedere "Modifica delle dimensioni e della forma degli oggetti vettoriali" a pagina 374.
- Con il testo raster, usare lo strumento Deformazione per ridimensionare, ruotare, inclinare o distorcere il testo e per applicare una prospettiva a una selezione raster o a un livello. Per ulteriori informazioni, vedere "Ridimensionamento proporzionale e trasformazione di un'immagine" a pagina 187.

CAPITOLO 17

Automazione delle operazioni

L'automazione di un'operazione lunga o di una serie di operazioni è uno dei numerosi e interessanti vantaggi di Paint Shop Pro. Nel presente capitolo vengono descritte importanti funzionalità che consentono di risparmiare tempo:

- Automated Productivity Scripts consente di automatizzare un'operazione o una serie di operazioni da applicare alle immagini.
- Associazione di script a icone che possono essere collocate in barre degli strumenti o menu per accedervi più agevolmente.
- Le impostazioni predefinite consentono di salvare le impostazioni di una finestra di dialogo o di uno strumento da utilizzare in futuro.
- La funzionalità Elabora a lotti consente, tra l'altro, di convertire il formato di più file.
- La funzione Rinomina lotto consente di rinominare più file contemporaneamente.

Sommario

Utilizzo e creazione delle impostazioni predefinite 452
Elaborazione di più file 454
Modifica del nome di più file 457
Concetti di base sugli script 458
Esecuzione di uno script salvato 460
Interruzione o annullamento di uno script 460
Informazioni sulla modalità di script protetta 461
Registrazione e salvataggio di uno script 462
Modifica degli script 464
Associazione di script alle icone 467

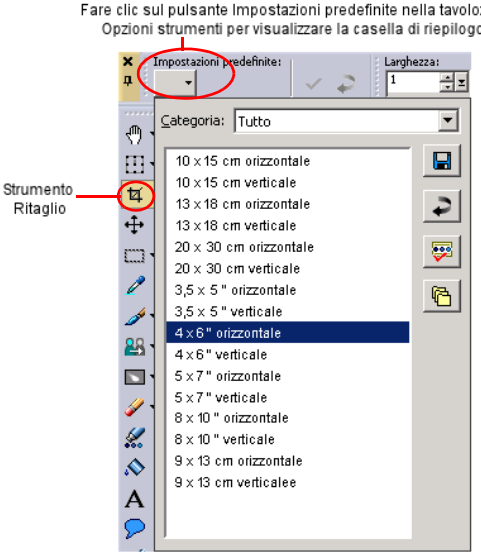
Utilizzo e creazione delle impostazioni predefinite

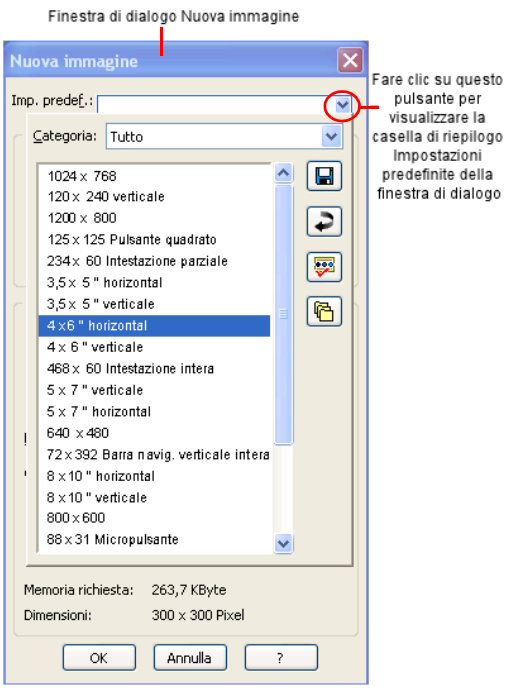
Le impostazioni predefinite sono in pratica script che definiscono il comportamento, le proprietà o le impostazioni di una finestra di dialogo o di uno strumento. Molte finestre di dialogo e molti strumenti vengono forniti con impostazioni predefinite già stabilite. Ma è sempre possibile creare e salvare le proprie impostazioni predefinite.

Se si utilizzano frequentemente impostazioni particolari per una finestra di dialogo o per uno strumento, salvando queste impostazioni come predefinite si eviterà di perdere tempo a definire tali finestre o strumenti ogni volta che si desidera utilizzarli. Una volta salvate, le impostazioni verranno visualizzate nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite relative a quella determinata finestra di dialogo o a quello strumento.

Esempi di impostazioni predefinite

Di seguito vengono riportati due esempi di impostazioni predefinite, uno nello strumento Ritaglio e uno della finestra di dialogo Nuova immagine.


Fare clic sul pulsante Impostazioni predefinite nella tavolozza Opzioni strumenti per visualizzare la casella di riepilogo
Impostazioni predefinite:
Larghezza:
Categoria:
Tutto
Strumento Ritaglio
10 x 15 cm orizzontale
10 x 15 cm verticale
13 x 18 cm orizzontale
13 x 18 cm verticale
20 x 30 cm orizzontale
20 x 30 cm verticale
3,5 x 5 " orizzontale
3,5 x 5 " verticale
4 x 6 " orizzontale
4 x 6 " verticale
5 x 7 " orizzontale
5 x 7 " verticale
8 x 10 " orizzontale
8 x 10 " verticale
9 x 13 cm orizzontale
9 x 13 cm verticalee


Finestra di dialogo Nuova immagine
Nuova immagine
Imp. predef.:
Categoria:
Tutto
Fare clic su questo pulsante per visualizzare la casella di riepilogo Impostazioni predefinite della finestra di dialogo
1024 x 768
120 x 240 verticale
1200 x 800
125 x 125 Pulsante quadrato
234 x 60 Intestazione parziale
3,5 x 5 " horizontal
3,5 x 5 " verticale
4 x 6 " horizontal
4 x 6 " verticale
468 x 60 Intestazione intera
5 x 7 " verticale
5 x 7 " horizontal
640 x 480
72 x 392 Barra navig. verticale intera
8 x 10 " horizontal
8 x 10 " verticale
800 x 600
88 x 31 Micropulsante
Memoria richiesta: 263,7 KByte
Dimensioni: 300 x 300 Pixel
OK
Annulla
?

La maggior parte delle finestre di dialogo e la tavolozza Opzioni strumenti in Paint Shop Pro hanno le seguenti impostazioni predefinite:

- **Ultima applicazione** Si tratta delle ultime impostazioni utilizzate in questa finestra di dialogo. Tutte le volte che si apre una finestra di dialogo, in Paint Shop Pro vengono visualizzate le impostazioni predefinite in Ultimo utilizzo.
- **Predefinito** Si tratta delle impostazioni predefinite del programma della finestra di dialogo o dello strumento selezionati. Le impostazioni predefinite consistono in un buon punto di partenza.

Per scegliere un'impostazione predefinita:

Dalla casella di riepilogo **Impostazioni predefinite** scegliere l'impostazione desiderata.

Per ripristinare le impostazioni predefinite:

Nella casella di riepilogo Impostazioni predefinite fare clic sul tasto **Ripristina impostazioni predefinite** . Per ripristinare le impostazioni visualizzate all'apertura della finestra di dialogo, tenere premuto il tasto **Maiusc** mentre si fa clic sul pulsante **Ripristina impostazioni predefinite**.

Per salvare le impostazioni come predefinite:

1. Modificare le impostazioni predefinite della finestra di dialogo o dello strumento.
2. Fare clic sul pulsante **Salva impostazioni predefinite** per aprire la finestra di dialogo Salva impostazioni predefinite.
3. Digitare il nome dell'impostazione predefinita.

   Nota: non è possibile utilizzare i nomi "Predefinita" o "Ultima applicazione".
4. Per immettere ulteriori informazioni sulle impostazioni predefinite, fare clic sul pulsante **Opzioni**, quindi immettere le informazioni nei campi **Autore**, **Copyright** e **Descrizione**.

   Nella casella di gruppo **Impostazione predefinita include** vengono visualizzati i dati salvati con l'impostazione predefinita. Per escludere questi dati dalle impostazioni predefinite, fare clic sul pulsante Salva associato ai dati, sul quale verrà visualizzata una X rossa.
5. Fare clic su **OK**.

Come si modificano le impostazioni predefinite?

Per modificare un'impostazione predefinita, selezionarla, modificare le impostazioni della finestra di dialogo o dello strumento, fare clic sul pulsante **Salva impostazioni predefinite** e digitare lo stesso nome dell'impostazione predefinita. Quando viene richiesto se si desidera sostituire le impostazioni predefinite correnti, scegliere **Sì**.

Per eliminare una impostazione predefinita:

1. Nella casella di riepilogo **Impostazioni predefinite** fare clic sul pulsante **Gestore risorse**.
2. Nella finestra di dialogo Gestore risorse selezionare l'impostazione predefinita che si desidera eliminare.
3. Fare clic su **Elimina** e alla richiesta di conferma dell'eliminazione fare clic su **Sì**.

Elaborazione di più file

Per elaborare più file, utilizzare la funzionalità Elabora a lotti. A seconda delle impostazioni nella finestra di dialogo Elabora a lotti, in Paint Shop Pro è possibile eseguire copie di file originali, convertire e quindi salvare le copie nella cartella di destinazione selezionata.

Per utilizzare la funzionalità Elabora a lotti:

1. Aprire la finestra di dialogo Elabora a lotti selezionando **File > Lotto > Elabora**.
2. Individuare la cartella contenente i file sorgente originali.
3. Nella casella di gruppo **Modalità di salvataggio** scegliere una delle seguenti opzioni:

   Nuovo tipo questa è l'opzione di base per utilizzare la quale è necessario impostare un nuovo tipo di destinazione nel campo Tipo della casella di gruppo Opzioni di salvataggio. È anche possibile scegliere di eseguire uno script con tale Modalità di salvataggio. In tal caso, verranno effettuate le seguenti operazioni: a) lettura del file, b) esecuzione dello script (se definito) confrontandolo con il file, c) salvataggio del file nel nuovo percorso e/o con un nuovo nome e d) conversione nel nuovo formato di file.

   Copia per utilizzare questa opzione è necessario definire uno script nella casella di gruppo Script. In tal caso, verranno effettuate le seguenti operazioni: a) lettura del file, b) esecuzione dello script confrontandolo con il file e c) salvataggio del file nel nuovo percorso e/o con un nuovo nome. Quando questa opzione è selezionata, il campo Tipo e il pulsante Opzioni della casella di gruppo Opzioni di salvataggio sono disattivati.

   Sovrascrivi per utilizzare questa opzione è necessario definire uno script nella casella di gruppo Script. In tal caso, verranno effettuate le seguenti operazioni: a) lettura del file, b) esecuzione dello script confrontandolo con il file e c) salvataggio del file nel percorso originale, sovrascrivendo il file originale. Quando questa opzione è selezionata, tutte le impostazioni della casella di gruppo Opzioni di salvataggio sono disattivate.

Rispetta script per utilizzare questa opzione è necessario definire uno script nella casella di gruppo Script. In tal caso, verranno effettuate le seguenti operazioni: a) lettura del file, b) esecuzione dello script confrontandolo con il file. Quando questa opzione è selezionata, tutte le impostazioni della casella di gruppo Opzioni di salvataggio sono disattivate.

Nota: dato che non viene eseguita alcuna operazione di salvataggio, questa opzione va utilizzata soltanto quando il salvataggio viene eseguito dallo script. Altrimenti l'opzione non avrà alcun effetto.

4 Nella casella di gruppo **Opzioni di salvataggio**, specificare le impostazioni richieste (le impostazioni della modalità di salvataggio hanno effetto sulle opzioni disponibili in questa casella di gruppo):

- Fare clic sulla casella di riepilogo **Tipo** per selezionare un nuovo formato di file. Se un formato dispone di opzioni di salvataggio, il pulsante **Opzioni** è disponibile. Farvi clic sopra per aprire la finestra di dialogo Opzioni di salvataggio. Selezionare le opzioni del formato e fare clic su **OK** per tornare alla finestra di dialogo Elabora a lotti.
- Selezionare un'altra cartella di destinazione per i nuovi file immettendone il percorso nel campo **Cartella** o facendo clic sul pulsante **Sfoglia** accanto al campo e individuando la cartella desiderata. A meno che non venga specificata un'altra cartella di destinazione, i file convertiti vengono salvati nella stessa cartella dei file originali.
- È anche possibile assegnare un nuovo nome ai file convertiti. A tal fine, fare clic su **Modifica** per aprire la finestra di dialogo Modifica formato nome file. Nell'elenco **Opzioni di rinomina** vengono visualizzate le opzioni disponibili per modificare il nome dei file. Selezionare un'opzione e fare clic su **Aggiungi** per spostarla nell'elenco **Incluso**. Scegliere una delle seguenti opzioni:
  - **Testo personalizzato** Quando si seleziona questa opzione, viene visualizzato un campo di testo personalizzato al di sotto dell'elenco Incluso. Digitare il testo che si vuole inserire nel nome file.
  - **Data** Al nome viene aggiunta la data corrente.
  - **Nome documento** Al nuovo nome viene aggiunto il nome originale e sono consentite anche modifiche tra caratteri maiuscoli o minuscoli.

- **Sequenza** A ciascun file viene aggiunto il percorso utilizzato durante il processo di ridenominazione.
- **Ora** Al nome viene aggiunta l'ora corrente.

Nella parte inferiore della finestra di dialogo viene visualizzata un'anteprima del nuovo schema di modifica del nome del file. Fare clic su **OK** per tornare alla finestra di dialogo Elabora a lotti.

5 Per interrompere la procedura di conversione se si verifica un errore, selezionare la casella di controllo **Blocca se si verifica un errore**. In caso contrario, verranno elaborate tutte le immagini una di seguito all'altra. I messaggi di errore vengono visualizzati nella finestra di dialogo dello stato di conversione a lotti.

Nota: se durante l'elaborazione dei file è necessario sovrascriverne un numero consistente, è possibile lasciare deselezionata questa casella, per evitare di dovere confermare la sovrascrittura di ciascun file.

6 Per eseguire uno script su tutti i file prima di convertirli, utilizzare la casella di gruppo **Script**. Nella casella di immissione del testo, immettere il percorso dello script o fare clic su **Sfoglia** e individuare lo script desiderato. Selezionare la casella di controllo **Esegui script in modalità automatica** affinché lo script venga eseguito in tale modalità.

7 Se i file da elaborare sono già stati selezionati, fare clic su **Avvia**. Se, invece, i file non sono ancora stati selezionati, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per elaborare file specifici, premere il tasto **Maiusc** mentre si selezionano file contigui o il tasto **Ctrl** mentre si selezionano file non contigui, quindi fare clic su **Avvia**.
- Per elaborare tutti i file visualizzati, fare clic su **Seleziona tutto.**

Viene visualizzata la finestra di dialogo Avanzamento elaborazione a lotti e viene avviata la conversione a lotti. Nel riquadro Passaggio corrente vengono visualizzati tutti i nomi file e se sono stati convertiti, mentre la barra Avanzamento del lavoro indica lo stato di avanzamento della conversione. Per interrompere la conversione, fare clic su **Termina**.

Durante la conversione, potrebbero essere visualizzate altre finestre di dialogo dove è necessario immettere ulteriori informazioni se sono stati selezionati file Meta, PostScript, Photo-CD o RAW.

8 Al termine della conversione dei file, fare clic su **OK** per chiudere la finestra di dialogo o su **Salva registro** per salvare il registro della procedura in un file di testo. Se si fa clic su **Salva registro** viene visualizzata la finestra di dialogo Salva con nome. Digitare un nome per il file e fare clic su **Salva**. Le informazioni vengono salvate in un file con estensione .log.

Modifica del nome di più file

Per utilizzare la funzionalità Rinomina lotto:

1. Aprire la finestra di dialogo Rinomina lotto scegliendo **File > Lotto > Rinomina**.
2. Individuare la cartella contenente i file sorgente originali. Se necessario, utilizzare il campo **File di tipo** per visualizzare formati di file particolari. Selezionare **Tutti i file** per visualizzare tutto il contenuto della cartella.
3. Se si desidera definire un nuovo nome per i file, fare clic su **Modifica** per visualizzare la finestra di dialogo Modifica formato nome file. Nell'elenco **Opzioni di rinomina** vengono visualizzate le opzioni disponibili per modificare il nome dei file. Selezionare un'opzione e fare clic su **Aggiungi** per spostarla nell'elenco **Incluso**. Scegliere una delle seguenti opzioni:
   - **Testo personalizzato** Quando si seleziona questa opzione, viene visualizzato un campo di testo personalizzato al di sotto dell'elenco Incluso. Immettere il nome che si desidera assegnare ai file convertiti.
   - **Data** Al nome viene aggiunta la data corrente.
   - **Nome documento** Al nuovo nome viene aggiunto il nome originale e sono consentite anche modifiche tra caratteri maiuscoli o minuscoli.
   - **Sequenza** A ciascun file viene aggiunto il percorso utilizzato durante il processo di ridenominazione.
   - **Ora** Al nome viene aggiunta l'ora corrente.

   Nella parte inferiore della finestra di dialogo viene visualizzata un'anteprima del nuovo schema di modifica del nome del file. Fare clic su **OK** per tornare alla finestra di dialogo Rinomina lotto.
4. Per interrompere la procedura di rinomina se si verifica un errore, selezionare la casella di controllo **Blocca per errore**. In caso contrario, verranno elaborate tutte le immagini una di seguito all'altra.
5. Se i file da rinominare sono già stati selezionati, fare clic su **Avvia**. Se, invece, i file non sono ancora stati selezionati, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per modificare il nome di file specifici, premere il tasto **Maiusc** mentre si selezionano file contigui o il tasto **Ctrl** mentre si selezionano file non contigui, quindi fare clic su **Avvia**.
   - Per rinominare tutti i file visualizzati, fare clic su **Seleziona tutto**.

Concetti di base sugli script

Una delle più potenti funzionalità di Paint Shop Pro è la creazione di script. Paint Shop Pro presenta un modulo completo di gestione di script basato sul linguaggio di programmazione Python (per ulteriori informazioni su tale linguaggio, vedere http://www.python.org/). Sebbene sia possibile scrivere gli script utilizzando la sintassi Python, l'operazione viene automaticamente eseguita in Paint Shop Pro con la funzionalità di registrazione di script integrata, che consente di registrare script per qualsiasi operazione eseguita all'interno dell'applicazione.

Se si preferisce comunque scrivere lo script in linguaggio Python, va ricordato che tale linguaggio considera il rientro come una modalità di determinazione dell'ambito, quindi è necessario prestare attenzione all'utilizzo congiunto di spazi e segni di tabulazione. Si consiglia di utilizzare un editor per Python, quale PythonWin o Idle, nel caso si desideri scrivere direttamente i propri script.

Visualizzazione della barra degli strumenti Script

Lavorare con gli script è più facile e immediato se si utilizza la barra degli strumenti Script. Se non è già visualizzata, scegliere **Visualizza > Barre degli strumenti > Script**. La barra degli strumenti Script ha il seguente aspetto:

Informazioni sui pulsanti della barra degli strumenti Script

Nota
La maggior parte dei pulsanti della barra degli strumenti Script dispone di un comando equivalente nel menu visualizzato scegliendo **File > Script**.

Gli elementi presenti sulla barra degli strumenti Script sono:

Seleziona script

Per impostazione predefinita, questa casella di riepilogo visualizza un elenco degli script salvati nelle cartelle Script - Sicuri e Script - Ristretti di Paint Shop Pro 9. Utilizzando la finestra di dialogo Percorsi file è possibile aggiungere qualsiasi cartella all'elenco di cartelle da cui questa casella di riepilogo visualizza gli script.

Esegui script selezionato Fare clic su questo pulsante per eseguire lo script visualizzato nella casella di riepilogo Seleziona script.

Modifica script selezionato Fare clic su questo pulsante per modificare lo script visualizzato nella casella di riepilogo Seleziona script.

Attiva/disattiva riproduzione script interattiva Fare clic su questo pulsante per alternare tra le modalità Automatica e Interattiva durante l'esecuzione degli script. Quando attorno al pulsante viene visualizzato un bordo, la modalità Interattiva è impostata.

Esegui script Fare clic su questo pulsante per visualizzare la finestra di dialogo Esegui script. Individuare (se necessario) e selezionare lo script che si desidera caricare, quindi fare clic su **Apri**.

Interrompi script Fare clic su questo pulsante per interrompere l'esecuzione dello script.

> **Nota:** notare che questo pulsante è attivo soltanto durante l'esecuzione dello script.

Avvia registrazione script Fare clic su questo pulsante per avviare la registrazione delle operazioni da includere nello script.

Interrompi registrazione script Fare clic su questo pulsante per interrompere la registrazione dello script. Fare nuovamente clic su questo pulsante per riprendere la registrazione.

Annulla registrazione script Fare clic su questo pulsante per annullare la registrazione dello script.

Salva registrazione script Fare clic su questo pulsante per salvare le operazioni registrate.

> **Nota:** notare che questo pulsante è attivo soltanto al termine dell'operazione da registrare nello script.

Informazioni sulla tavolozza Risultato script

Per visualizzare questa tavolozza, scegliere **Visualizza > Tavolozze > Risultato script**. Questa tavolozza può essere visualizzata automaticamente per mostrare informazioni come quelle relative agli errori dello script, compresi i dettagli sugli errori di sintassi di Python o errori che si verificano al momento dell'esecuzione.

Suggerimento sul risultato dello script

Il testo visualizzato nella finestra Risultato script può essere selezionato e copiato negli Appunti e risulta particolarmente utile se è necessario comunicare le informazioni sugli errori.

Per cancellare il contenuto della tavolozza Risultato script:

Selezionare **File > Script > Cancella contenuto finestra risultato** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse nella finestra e selezionare **Cancella** dal menu di scelta rapida.

Esecuzione di uno script salvato

Per eseguire uno script su tutte le immagini aperte:

Seguire uno dei metodi spiegati sulla destra per eseguire lo script sulla prima immagine. Rendere un'altra immagine attiva e quindi premere Ctrl+Y. Ripetere questa operazione per ogni immagine aperta. È anche possibile trascinare l'operazione dello script dalla tavolozza Cronologia e inserirla in un'altra immagine aperta.

Per eseguire uno script elencato nella casella di riepilogo Seleziona script:

1. Nella casella di riepilogo selezionare lo script che si desidera eseguire.
2. Fare clic su **Esegui script selezionato** .

Per eseguire uno script non elencato nella casella di riepilogo Seleziona script:

1. Fare clic su **Esegui script** per visualizzare la finestra di dialogo Esegui script.
2. Individuare la cartella contenente lo script da eseguire.
3. Selezionare lo script e fare clic su **Apri** per eseguire lo script.

Interruzione o annullamento di uno script

Per interrompere uno script in esecuzione:

Fare clic su **Interrompi script** .

> **Nota:** il pulsante Interrompi script è attivo soltanto durante l'esecuzione dello script. A seconda dello script, l'esecuzione potrebbe richiedere pochi secondi.

Per annullare uno script applicato:

Come per qualsiasi altra operazione che è possibile eseguire con le immagini, è sempre possibile annullare uno script applicato facendo clic su **Annulla** sulla barra degli strumenti Standard. Le operazioni possono essere annullate anche dalla tavolozza Cronologia.

Informazioni sulla modalità di script protetta

In Paint Shop Pro 9 gli script vengono creati nel linguaggio di programmazione Python, che purtroppo consente anche di creare ed eseguire script dannosi. Per non correre rischi, in Paint Shop Pro sono state incluse le due directory seguenti:

Script - Ristretti Gli script che si trovano qui presentano delle restrizioni, come qualsiasi script che non si trova nella cartella Sicuri (vedere le seguenti informazioni sulle restrizioni).

Script - Sicuri Script la cui fonte è nota e sicura.

In cosa consiste la restrizione

Seguono alcune note generali sugli script con restrizioni:

- Quando vengono cercati gli script, la ricerca viene eseguita prima su quelli con restrizioni rispetto a quelli sicuri. I due gruppi di script vengono riuniti ed elencati in ordine alfabetico nella casella di riepilogo Seleziona script della barra degli strumenti Script.
- Quando si salva uno script per la prima volta, il percorso predefinito è quello della directory Script con restrizioni. In seguito, il percorso predefinito sarà quello dell'ultima directory utilizzata.
- Se uno script viene eseguito da un percorso non configurato, viene considerato come uno script con restrizioni.
- Se il percorso viene visualizzato in entrambi gli elenchi, lo script viene considerato come uno script con restrizioni.
- Le impostazioni predefinite, i campioni della tavolozza Materiali e i modelli Layout di stampa (che sono essenzialmente script) vengono considerati come script con restrizioni.
- Inoltre, non è possibile eseguire i seguenti comandi all'interno di uno script con restrizioni:

  File: Salva, Salva con nome, Salva copia con nome, Chiudi, Chiudi tutto, Invia, Esci

  File > Esporta: Ottimizzazione GIF, Ottimizzazione PNG, Ottimizzazione JPEG, Mappa immagine, Suddividi immagine

  File > Preferenze: Percorsi di file

  File > Lotto: Elabora, Rinomina

Attivazione e disattivazione della modalità interattiva di riproduzione degli script

Quando si hanno delle operazioni di script che interessano finestre di dialogo, è possibile scegliere di eseguire lo script in modo che le finestre di dialogo non vengano visualizzate (modalità Automatica) o in modo che vengano visualizzate (modalità Interattiva) per l'interazione dell'utente. Per attivare o disattivare la modalità di riproduzione degli script Interattiva o Automatica, è sufficiente fare clic sul pulsante **Attiva/disattiva riproduzione script interattiva** sulla barra degli strumenti Script. Quando attorno al pulsante viene visualizzato un bordo, significa che è stata attivata la modalità Interattiva.

Nota: se lo script è stato modificato e lo si è impostato in parte o tutto affinché venga eseguito in modalità Automatica o Interattiva, il pulsante non ignora tale impostazione. Se per tutto o parte dello script è stata impostata la modalità Predefinita, lo stato del pulsante ignora l'impostazione Predefinita.

Registrazione e salvataggio di uno script

Prima di avviare la registrazione di uno script, tenere presente queste regole generali relative alle azioni che possono essere registrate in Paint Shop Pro 9:

Regole pratiche per gli script:

Quanto più tempo richiede il completamento di un'operazione, maggiore sarà la necessità di creare uno script. Mentre se per completare un'operazione sono sufficienti due o tre clic del mouse, non si risparmia tempo creando ed eseguendo uno script per tali operazioni.

- Non è possibile creare script per personalizzare l'interfaccia utente, creare/modificare profili CMYK, eseguire operazioni all'interno del Visualizzatore oppure operazioni all'interno di Layout di stampa, nonché creare gradienti o rendere mobili, ancorare o disporre barre degli strumenti, tavolozze e finestre.
- Per le operazioni con la tavolozza Materiali e con la tavolozza Mixer, così come per le selezioni con la tavolozza Strumenti, possono essere scritti degli script, ma non possono essere registrati, in quanto tali operazioni devono essere scritte con un editor di testo. Per i plug-in è possibile registrare script, ma soltanto se il plug-in supporta la registrazione di script.
- Al di fuori delle limitazioni sopra descritte, la maggior parte delle operazioni di Paint Shop Pro può essere eseguita con registrazione di script.

Per registrare e salvare uno script:

1. Tenere a mente o stilare un elenco delle operazioni specifiche che si desidera registrare. Si consiglia di essere il più efficiente possibile nella registrazione delle operazioni.
2. Per avviare la registrazione, fare clic su **Avvia registrazione script** .
3. Eseguire le operazioni che compongono lo script.
4. Fare clic su **Salva registrazione script** . Nella finestra di dialogo **Salva con nome**, eseguire la seguente operazione:
   - Se si decide di annullare un'operazione durante la registrazione dello script, è possibile decidere di mantenere (non effettuando la selezione) o rimuovere (effettuando la selezione) i comandi annullati attraverso la casella di controllo **Rimuovi comandi annullati** che si trova verso la fine della finestra di dialogo Salva con nome.
   - Selezionare la casella di controllo **Salva materiali** se si desidera salvare le impostazioni della tavolozza Materiali utilizzata dalle operazioni di script. Se questa opzione non viene selezionata, i comandi interessati useranno le impostazioni correnti della tavolozza Materiali.
   - Selezionare la casella di controllo **Salva posizioni finestre di dialogo** per visualizzare le finestre di dialogo interattive nella loro posizione durante la registrazione.
   - Oppure è possibile selezionare il pulsante **Descrizione** per immettere informazioni su Autore, Copyright e Descrizione. Le informazioni immesse verranno visualizzate se si è scelto di modificare lo script.
5. Individuare (se necessario) la posizione dello script, assegnargli un nome, quindi fare clic su **Salva**.

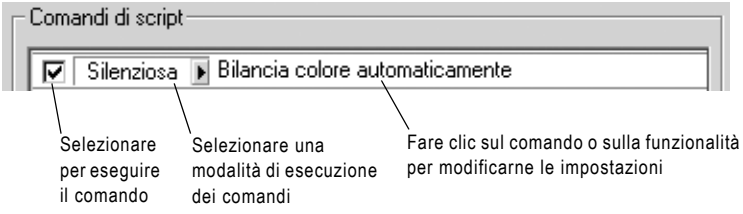
Modifica degli script

È possibile modificare gli script tramite l'interfaccia utente di Paint Shop Pro o modificando il codice Python dello script con un editor di testo.

Modifica degli script tramite Paint Shop Pro

Per modificare lo script selezionato:

1. Fare clic sul pulsante **Modifica script selezionato**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Editor script, nella quale sono contenute le operazioni registrate dallo script e alcune informazioni di base. Di seguito viene mostrata una sezione della finestra di dialogo:


Comandi di script
Silenziosa
Bilancia colore automaticamente
Selezionare per eseguire il comando
Selezionare una modalità di esecuzione dei comandi
Fare clic sul comando o sulla funzionalità per modificarne le impostazioni

   Nota: se lo script da modificare non è incluso nella casella di riepilogo Seleziona script, scegliere **File > Script > Modifica** per visualizzare la finestra di dialogo Apri. Individuare lo script. Una volta aperto lo script, le informazioni corrispondenti vengono visualizzate nella finestra di dialogo Editor script.

   Nota: se in Editor script non è possibile aprire lo script (ad esempio il formato non è leggibile oppure lo script è stato creato o modificato manualmente in un editor di testo), lo script verrà aperto nell'editor di testo predefinito impostato nella finestra di dialogo dei percorsi dei file. In tal caso fare riferimento alla sezione Modifica tramite un editor di testo riportata di seguito.

2. Nella sezione Comandi di script è possibile eseguire le seguenti operazioni:

   - Selezionare la casella di controllo se si desidera utilizzare tale porzione dello script.

- Impostare una modalità per le operazioni dello script tramite la casella di riepilogo
  Modalità: selezionare **Automatica** per non visualizzare le finestre di dialogo. Il comando dello script viene eseguito senza interazione con l'utente.
  Interattiva consente l'interazione dell'utente con finestre di dialogo e altre impostazioni.
  Predefinita esegue il comando in base alle preferenze stabilite nell'ambiente di esecuzione.
- Per visualizzare e/o modificare le impostazioni di un comando, selezionare il comando, quindi fare clic su **Modifica** o doppio clic sul comando. I nomi dei comandi in corsivo accompagnati dalle parole "NON modificabile" non possono essere selezionati per la modifica.

  Nota: soltanto un numero ridotto di comandi può essere modificato quando un'immagine è aperta nell'area di lavoro.
- Per rimuovere i comandi dallo script, selezionare il comando e fare clic su **Elimina**. Per selezionare più comandi, utilizzare i metodi standard **Maiusc** (per selezionare elementi adiacenti) o **Ctrl** (per selezionare elementi non adiacenti).

3. Per visualizzare e/o modificare il codice Python associato allo script, fare clic sul pulsante **Editor di testo**. Lo script verrà aperto nell'editor di testo predefinito. Fino a quando non viene specificata un'altra applicazione, l'editor predefinito è Blocco note. Per modificare l'editor di testo predefinito, vedere "Modifica di script mediante un editor di testo" di seguito.
4. Per salvare le modifiche, fare clic su **Salva**, quindi su **Chiudi**.

Modifica di script mediante un editor di testo

Se la finestra di dialogo Editor di script è visualizzata, è possibile modificare il codice Python dello script facendo clic sul pulsante **Editor di testo** (se sono già state apportate modifiche allo script nella finestra di dialogo Editor script, verrà visualizzata la richiesta di salvare o annullare le modifiche prima di potere passare all'editor di testo). Viene quindi visualizzato l'editor selezionato per la modifica dello script.

Per cambiare il programma di modifica degli script:

1. Selezionare **File > Preferenze > Percorsi dei file** (o fare clic sul pulsante **Percorsi dei file** nella casella di riepilogo Seleziona script) per aprire la finestra di dialogo Percorsi dei file.
2. Dall'elenco Tipi di file scegliere **Editor origine Python**.
3. Nella sezione destra della finestra immettere il percorso dell'editor che si desidera utilizzare. Fare clic su **Sfoglia** per cercare il percorso corretto.

Risoluzione dei problemi degli script

Il comando Singola istruzione (a cui si accede selezionando **File > Script > Singola istruzione**) permette di eseguire istruzioni in modo sequenziale attraverso le operazioni di uno script, consentendo di applicare operazioni in modo selettivo all'immagine corrente.

Il comando Singola istruzione può essere inteso come una modalità oppure un modo di attivazione/disattivazione: quando si sceglie questa voce di menu, gli script eseguiti vengono fatti passare all'interno del "filtro" Singola istruzione fino alla disattivazione della modalità che avviene selezionando nuovamente la stessa voce di menu.

Per utilizzare questo comando:

1. Selezionare **File > Script > Singola istruzione**. Paint Shop Pro entrerà nella modalità Singola istruzione. Osservare che la finestra di dialogo Script passaggio non viene visualizzata fino a quando non si seleziona l'esecuzione di uno script.
2. Eseguire lo script desiderato.
3. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Script, passaggio che elencherà il nome dello script e la prima operazione. Utilizzare i pulsanti della finestra di dialogo nel seguente modo:
   - Fare clic su **Continua** per applicare il comando all'immagine e passare al comando dello script successivo.
   - Fare clic su **Comando Ignora** per non applicare questo particolare comando all'immagine e passare invece al comando dello script successivo.
   - Fare clic su **Interrompi script** per cancellare questa operazione e chiudere la finestra di dialogo Script passaggio. Tuttavia, Paint Shop Pro rimane nella modalità Singola istruzione script fino a quando il comando non viene disattivato.
4. Per disattivare la modalità Singola istruzione selezionare nuovamente **File > Script > Singola istruzione**.

Accesso rapido a Singola istruzione

Se il comando Singola istruzione viene utilizzato frequentemente, è possibile aggiungerlo a una barra degli strumenti per accedervi più rapidamente. Per ulteriori informazioni sulla personalizzazione delle barre degli strumenti, vedere il Capitolo 4.

Associazione di script alle icone

È possibile associare in modo rapido e semplice uno script a una delle 50 icone disponibili e quindi trascinare l'icona in una barra degli strumenti personalizzata o preesistente, oppure in un menu. Trascinando l'icona in una barra degli strumenti o in un menu è possibile accedere in modo più facile e rapido agli script preferiti eseguendoli con un solo clic.

Tenere presente che un'icona può essere utilizzata per un numero qualsiasi di script. Ciò permette di associare script alle icone in modo praticamente illimitato. Ad esempio, è possibile assegnare uno script all'icona rossa con la lettera C e trascinarla nella barra degli strumenti Foto. È quindi possibile assegnare un altro script alla stessa icona e trascinarla nel menu Regolazione.

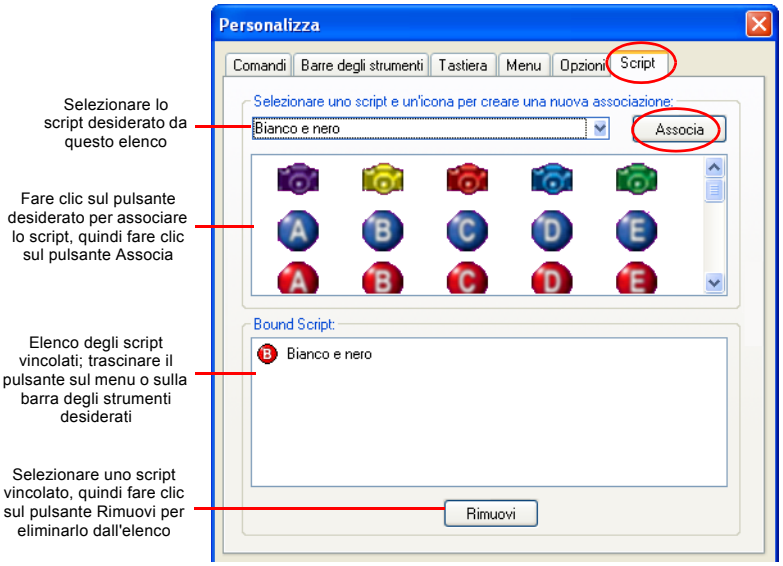
Assegnazione di uno script a un'icona

1. Selezionare **Visualizza > Personalizza**. Verrà visualizzata la finestra di dialogo Personalizza.
2. Fare clic sulla scheda **Script**.
3. Fare clic sulla casella di riepilogo **Script**, quindi sullo script che si desidera assegnare a un'icona (gli script visualizzati in questo elenco corrispondono a quelli presenti nella casella di riepilogo Seleziona script della barra degli strumenti Script).

Assegnazione di un tasto di scelta rapida della tastiera a uno script vincolato

Una volta creato uno script vincolato è possibile assegnarvi un tasto di scelta rapida della tastiera come modo alternativo per eseguire lo script. Per informazioni relative all'assegnazione di tasti di scelta rapida della tastiera vedere il Capitolo 4.

4 Le 50 icone vengono mostrate sotto la casella di riepilogo Script. Per assegnare lo script visualizzato a una icona, fare clic sull'icona desiderata, quindi sul pulsante **Associa** che si trova in alto a destra nella scheda Script. L'icona e lo script ad essa associato appaiono nell'elenco, come si può vedere nell'area Bound Script sottostante.


Selezionare lo script desiderato da questo elenco
Fare clic sul pulsante desiderato per associare lo script, quindi fare clic sul pulsante Associa
Elenco degli script vincolati; trascinare il pulsante sul menu o sulla barra degli strumenti desiderati
Selezionare uno script vincolato, quindi fare clic sul pulsante Rimuovi per eliminarlo dall'elenco
Personalizza
Comandi
Barre degli strumenti
Tastiera
Menu
Opzioni
Script
Selezionare uno script e un'icona per creare una nuova associazione:
Bianco e nero
Associa
Bound Script:
Bianco e nero
Rimuovi

5 Per collocare l'icona in un menu o in una barra degli strumenti procedere come segue:

- Collocare il cursore sull'icona o sullo script nell'area Bound Script.
- Trascinare il mouse nel menu o nella barra degli strumenti in cui si vuole collocare l'icona dello script vincolato.
- Rilasciare il mouse quando il pulsante raggiunge la posizione desiderata.

Tenendo il cursore sull'icona dello script della barra degli strumenti, è possibile vedere il nome del percorso e il nome file associati allo script. Se l'icona dello script è stata trascinata in un menu, in tale menu verrà visualizzato il nome dello script e il percorso dello script verrà visualizzato nella barra di stato situata in basso nella finestra principale di Paint Shop Pro.

Utilizzo della stessa icona per più script

Sebbene siano disponibili 50 icone per le assegnazioni di script, tenere presente che la stessa icona può essere utilizzata per più script. In questo modo le possibilità di assegnazione di script a icone diventano praticamente illimitate.

Rimozione di uno script da un'icona

Per rimuovere l'associazione di uno script a un'icona procedere come segue:

1. Nell'area Bound Script della scheda Script della finestra di dialogo Personalizza fare clic sull'icona o sul nome dello script.
2. Fare clic sul pulsante **Rimuovi** che si trova sotto l'elenco degli script vincolati.

   Nota: annullando l'associazione di uno script a un'icona essa verrà rimossa anche dall'interfaccia utente e da qualsiasi tasto di scelta rapida della tastiera che vi era stato assegnato.

Rimozione di uno script vincolato da un menu o da una barra degli strumenti

Per rimuovere l'icona di uno script vincolato da un menu o da una barra degli strumenti, posizionare il cursore sull'icona, trascinarla nell'area di lavoro di Paint Shop Pro e rilasciare il pulsante del mouse.

CAPITOLO 18

Stampa di immagini

In Paint Shop Pro è possibile stampare una o più immagini su una singola pagina oppure eseguire la stampa delle immagini selezionate di una cartella. È possibile inoltre creare modelli in cui salvare le dimensioni e il posizionamento delle immagini e a cui aggiungere i titoli del testo.

In Paint Shop Pro sono disponibili varie modalità di stampa:

- Stampa di un'unica immagine. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa di più immagini su una pagina" a pagina 476.
- Stampa di più immagini su una pagina. Le immagini possono essere disposte e ridimensionate come si preferisce. Effettuare la scelta tra gli oltre 100 modelli disponibili oppure creare un modello personalizzato. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.
- Stampa di immagini dal Visualizzatore come miniature o secondo diverse disposizioni. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia" a pagina 489.

Sommario

Informazioni sulla stampa 472
Informazioni sulle opzioni di stampa 473
Stampa di più immagini su una pagina 476
Stampa di un'unica immagine 483
Stampa di immagini dal Visualizzatore 483
Stampa di immagini utilizzando un modello 485
Posizionamento di titoli del testo sul layout 488
Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia 489
Salvataggio di immagini da stampare 494

Informazioni sulla stampa

Prima di stampare, è necessario comprendere in che modo fattori quali la risoluzione dell'immagine, il colore e la luminanza, la qualità della carta e il tipo di file influiscono sulla qualità dell'immagine stampata.

Risoluzione dell'immagine

Il meccanismo di funzionamento delle stampanti laser e a getto di inchiostro è l'applicazione di inchiostro nero o a colori sulla carta sotto forma di punti. Mentre la risoluzione dell'immagine viene misurata in pixel per pollice (ppi, pixel per inch), la risoluzione della stampante viene misurata in punti per pollice (dpi, dots per inch). Per determinare le dimensioni in pollici dell'immagine stampata, la stampante divide le dimensioni dell'immagine in pixel per pollice. Le immagini ad alta risoluzione appaiono più piccole quando vengono stampate nella dimensione originale rispetto alle immagini a bassa risoluzione.

Nel layout di stampa è possibile ridimensionare le immagini per stamparne più di una. Tuttavia, questa operazione potrebbe peggiorare la qualità della stampa in quanto i pixel vengono ingranditi. Si ottengono risultati migliori se si crea un'immagine utilizzando la risoluzione consigliata per la stampante in uso. Seguire le indicazioni riportate di seguito per determinare le dimensioni delle immagini per la stampa:

- Per le stampanti a 300 dpi, utilizzare immagini con risoluzione da 72 a 120 ppi.
- Per le stampanti a 600 dpi, utilizzare immagini con risoluzione da 125 a 170 ppi.
- Per le stampanti a 1200 dpi, utilizzare immagini con risoluzione da 150 a 200 ppi.

Colore e luminanza delle immagini

La visualizzazione del colore sui monitor dei computer è il risultato della combinazione della luce rossa, verde e blu sullo schermo. Le stampanti a colori, invece, utilizzano una combinazione di inchiostri ciano, magenta, giallo e nero. La differenza tra le due modalità cromatiche può fare apparire l'immagine su carta più scura rispetto all'immagine su schermo. Man mano che si acquisisce familiarità con la gestione dei colori nella stampante, è possibile regolare le immagini in modo da compensare i valori cromatici. Se l'immagine stampata risulta troppo scura, utilizzare il comando Luminosità/contrasto per regolarla.

Qualità della carta

Il colore e la trama della carta incidono sulla qualità dell'immagine stampata. La carta porosa può causare uno scolorimento, la carta colorata può alterare i colori originali dell'immagine, la carta biancastra può ridurre il contrasto e la lucentezza dei colori. Per ottenere risultati ottimali, utilizzare il tipo di carta suggerito nel manuale del produttore della stampante.

Salvataggio di immagini da stampare

Quando si stampa un'immagine con una stampante personale, è consigliabile salvarla nel formato .PspImage, che risulta essere il formato più flessibile. Con Paint Shop Pro vengono stampati tutti i livelli di un'immagine e non è pertanto necessario appiattirla, ossia unire tutti i livelli. Se si utilizza una stampante in bianco e nero, selezionare l'opzione Scala dei grigi della finestra di dialogo di stampa.

Se si invia l'immagine a una tipografia, appiattire l'immagine prima di salvarla. Quando si salva un'immagine in Paint Shop Pro in formati diversi da .PspImage, l'appiattimento viene eseguito automaticamente. Fare riferimento al manuale della stampante per informazioni sui requisiti del formato dei file, la risoluzione e la profondità del colore. Se necessario, applicare la separazione dei colori CMYK, scegliere l'apposita opzione nella finestra di dialogo di stampa.

Informazioni sulle opzioni di stampa

Accesso alle opzioni di stampa

Nell'area di lavoro principale di Paint Shop Pro, selezionare **File > Stampa** oppure premere **Ctrl + P**.

Nella finestra Layout di stampa selezionare **File > Imposta stampante** oppure fare clic sul pulsante **Imposta stampante**.

Nell'area di lavoro principale di Paint Shop Pro, selezionare **File > Stampa** oppure premere **Ctrl + P** per visualizzare la finestra di dialogo Imposta stampante. Nella finestra Layout di stampa selezionare **File > Imposta stampante** oppure fare clic sul pulsante Imposta stampante.

> **Nota:** è possibile creare script per la maggior parte delle opzioni di stampa. Tuttavia, alcune impostazioni della stampante potrebbero non essere eseguibili in script a causa della diversità dei driver delle stampanti.

Quando si stampa una sola immagine, sono disponibili le opzioni di stampa riportate di seguito. La maggior parte di queste opzioni è attiva quando si stampano più immagini dalla finestra Layout di stampa.

Scelta delle opzioni di impostazione della stampa:

1. Nella casella di gruppo **Stampante** selezionare la stampante a cui inviare l'immagine. Per selezionare una stampante diversa, fare clic sul pulsante **Stampante**. Per visualizzare o modificare le proprietà della stampante, fare clic sul pulsante **Proprietà**. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione fornita con la stampante.
2. **Stampa su file** Selezionare questa casella di controllo per salvare l'immagine su file anziché inviarla in stampa. Quando si fa clic su **Stampa** per stampare l'immagine, viene chiesto di immettere un nome file.
3. Indicare il numero di copie che si desidera stampare nel campo **Numero di copie**.
4. Nella casella di gruppo **Orientamento** selezionare l'orientamento verticale o orizzontale.
5. Nel casella di gruppo **Output di stampa** selezionare il tipo di output. **Colore**, **Scala dei grigi** o **Separazioni CMYK**. Per ulteriori informazioni sulla stampa con la separazione dei colori CMYK, vedere "Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia" a pagina 489.
6. Nella casella di gruppo **Opzioni colore** selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Negativo** Selezionare questa casella di controllo per stampare un negativo dell'immagine.
   - **Sfondo** Selezionare questa casella di controllo per stampare lo sfondo a colori che circonda l'immagine, quindi fare clic sulla casella di colore per selezionare il colore di sfondo.
7. Nel casella di gruppo Crocini di stampa, selezionare una delle seguenti opzioni:
   - **Indicatori di ritaglio angolari** Selezionare questa casella di controllo per stampare gli indicatori di ritaglio agli angoli dell'immagine.
   - **Indicatori di ritaglio centrali** Selezionare questa casella di controllo per stampare gli indicatori di ritaglio al centro dei bordi dell'immagine.
   - **Crocini di registrazione** Selezionare questa casella di controllo per stampare i crocini di registrazione agli angoli dell'immagine.

Creazione di script per le opzioni di stampa

È possibile creare script per la maggior parte delle opzioni di stampa. Tuttavia, alcune impostazioni della stampante potrebbero non essere eseguibili in script a causa della diversità dei driver delle stampanti.

- **Etichette lastra CMYK** Selezionare questa casella di controllo per stampare le etichette (Ciano, Magenta, Giallo o Nero) su ciascuna lastra di colore (o pagina). Questa casella di controllo è disponibile soltanto quando è selezionata l'opzione Separazioni CMYK.
- **Nome immagine** Selezionare questa casella di controllo per stampare il nome del file dell'immagine al di sotto dell'immagine.

8 **Intestazione** Selezionare questa casella di controllo per inserire l'intestazione nella parte superiore della pagina e digitare il testo dell'intestazione nella casella di testo.

9 **Piè di pagina** Selezionare questa casella di controllo per inserire il piè di pagina nella parte inferiore della pagina e digitare il testo nella relativa casella di testo.

10 Fare clic su **Chiudi** per applicare le impostazioni e chiudere la finestra di dialogo.

Modifica delle dimensioni del foglio

Le dimensioni del foglio (quali lettera o documento legale) fanno parte delle proprietà della stampante. Nella finestra Stampa o Imposta pagina fare clic sul pulsante **Proprietà**, quindi selezionare la scheda **Foglio**.

Seleziona modello (solo nella finestra di dialogo Stampa). Fare clic su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo relativa ai modelli, quindi scegliere un modello. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei modelli, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.

Riempi modello con immagine corrente (solo nella finestra di dialogo Stampa). Scegliere questa opzione per inserire nel modello selezionato l'immagine corrente.

Stampa modello selezionato con le immagini salvate (solo nella finestra di dialogo Stampa). Se si seleziona un modello contenente collegamenti a immagini, l'immagine corrente verrà ignorata e verrà stampato il modello con le relative immagini.

La stampa dei modelli è un'operazione eseguibile in script.

Il comando Stampa e le impostazioni della scheda Modello possono essere registrati in uno script.

Con intestazione (solo nella finestra di dialogo Layout di stampa). Selezionare la casella di controllo per inserire l'intestazione nella parte superiore della pagina, quindi digitare il testo dell'intestazione nella casella di testo.

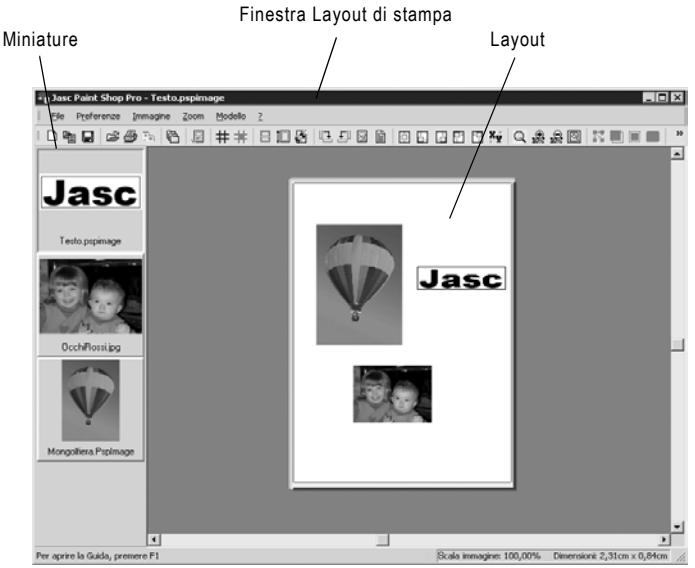
Piè di pagina (solo nella finestra di dialogo Layout di stampa). Selezionare la casella di controllo per inserire il piè di pagina nella parte inferiore della pagina, quindi digitare il testo del piè di pagina nella casella di testo.

Stampa di più immagini su una pagina

Per stampare più immagini in modi diversi, utilizzare la finestra Layout di stampa di Paint Shop Pro. Ad esempio, è possibile stampare nove copie della stessa immagine in formato portafoglio, oppure stampare due immagini diverse sulla stessa pagina nonché preparare un'immagine da stampare su etichette. È possibile persino aggiungere titoli del testo sul layout di stampa e posizionare le immagini in celle rettangolari o ellittiche.

Nota
Dopo avere impostato il layout, salvarlo come modello da utilizzare in futuro. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio del layout di pagina" a pagina 482. In Paint Shop Pro sono inclusi diversi modelli che è possibile utilizzare o modificare. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.

Informazioni sulla finestra Layout di stampa



Stampa di immagini tramite la finestra Layout di stampa:

1. Aprire la finestra di dialogo Layout di stampa:
   - Nell'area di lavoro di Paint Shop Pro aprire tutte le immagini che si desidera stampare, quindi selezionare **File > Layout di stampa**.

- Nel Visualizzatore di Paint Shop Pro selezionare le miniature delle immagini che si desidera stampare, quindi selezionare **File > Layout di stampa**.

Le miniature di tutte le immagini aperte sono visualizzate a sinistra. Il layout della pagina da stampare viene visualizzato al centro dell'area in grigio (l'area di lavoro del layout di stampa).

Nota: per selezionare più immagini nella finestra Layout di stampa, scegliere **File > Apri immagine** oppure fare clic sul pulsante **Apri immagine**.

2 Trascinare le miniature delle immagini da stampare nel layout di stampa. Se l'immagine è più grande della pagina, viene chiesto se si desidera ridimensionarla. Fare clic su **Sì** per ridimensionare l'immagine adattandola alle dimensioni della pagina oppure fare clic su **No** per posizionare l'immagine nella dimensione corrente.

Nota: per individuare un'immagine che è fuori vista nella finestra Layout di stampa, utilizzare le barre di scorrimento per scorrere l'area di lavoro e individuare l'immagine oppure selezionare **Preferenze > Disposizione automatica**. Tutte le immagini presenti nell'area di lavoro vengono disposte sulla pagina. Se l'immagine è ancora fuori vista, selezionare **Zoom > Adatta a finestra**.

3 Per aprire la finestra di dialogo Stampa, selezionare **File > Stampa** oppure premere **Ctrl + P**. Per stampare la pagina utilizzando le impostazioni correnti, premere **Stampa**.

Nota: per regolare le impostazioni di stampa, scegliere **File > Imposta stampante** oppure fare clic su Imposta stampante. Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sulle opzioni di stampa" a pagina 473.

4 Per chiudere la finestra Layout di stampa, selezionare **File > Chiudi** oppure fare clic sul pulsante **Chiudi**.

Nota

Per rimuovere un'immagine da un layout di stampa, fare clic sull'immagine per selezionarla, quindi premere **Elimina** o selezionare **Immagine > Rimuovi**.

Operazioni da effettuare se non si riesce a visualizzare l'immagine

L'area di lavoro del layout di stampa si estende al di sotto dell'elenco delle miniature. Eseguire lo zoom indietro oppure utilizzare le barre di scorrimento per controllare se l'immagine è nascosta al di sotto dell'elenco delle miniature.

Utilizzo degli strumenti Zoom

- Per eseguire lo zoom avanti di un'area specifica, fare clic sul pulsante **Adatta al riquadro**. Quindi fare clic e trascinare all'interno del layout della pagina per scegliere l'area su cui eseguire lo zoom. Prima di iniziare, è necessario fare clic su un'area vuota della pagina.
- Per eseguire lo zoom avanti, fare clic su **Zoom avanti 10%**.
- Per eseguire lo zoom indietro, fare clic su **Zoom indietro 10%**.
- Per adattare il layout della pagina alle dimensioni dell'area di lavoro, fare clic su **Adatta a pagina**.

Tutti questi comandi sono disponibili anche nel menu Zoom.

Disposizione e ridimensionamento delle immagini nel layout

Dopo avere aperto le immagini nella finestra Layout di stampa, è possibile disporle nel layout automaticamente o manualmente.

Salvataggio dei layout

È possibile salvare i layout come modelli per semplificare l'impostazione dei layout di pagina. In Paint Shop Pro sono inclusi numerosi modelli di layout tipici. Per ulteriori informazioni, vedere "Salvataggio del layout di pagina" a pagina 482 e "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.

Disposizione automatica di immagini nel layout

Utilizzare il comando Disposizione automatica per ridimensionare e posizionare automaticamente le immagini sulla pagina visualizzata nella finestra di dialogo Layout di stampa. La pagina viene divisa in sezioni della stessa misura e ciascuna sezione viene occupata da un'immagine. Vengono utilizzate soltanto le immagini presenti sulla pagina o sull'area di lavoro.

Prima che le immagini vengano disposte automaticamente, impostare le seguenti opzioni:

- Per aggiungere una bordatura tra le immagini disposte sulla pagina, scegliere **Visualizza > Opzioni** per impostare la larghezza della bordatura (la larghezza predefinita è di 1,27 centimetri). Se non si utilizza la bordatura, le immagini potrebbero essere disposte con bordi di congiungimento.
- Per ingrandire le immagini in base alle dimensioni delle sezioni del layout, selezionare **Visualizza > Adatta a pagina** oppure fare clic sul pulsante **Adatta a pagina** . Se non si seleziona questa opzione, quando le immagini vengono disposte automaticamente, mantengono la stessa dimensione o, se necessario, vengono rimpicciolite per adattarsi alla sezione.

Disposizione e ridimensionamento manuale delle immagini nel layout

Utilizzare gli appositi strumenti per la rotazione, il ridimensionamento, il posizionamento o lo zoom delle immagini. Per posizionare le immagini nella finestra con maggior precisione, visualizzare la griglia.

Per disporre automaticamente le immagini:

1. Trascinare le immagini che si desidera disporre nella pagina o nell'area di lavoro.
2. Selezionare **Preferenze > Disposizione automatica** oppure fare clic sul pulsante **Disposizione automatica** .

Per ruotare un'immagine:

1. Fare clic sull'immagine per selezionarla. Per selezionare più immagini, premere **Maiusc** e fare clic su ogni immagine aggiuntiva.
2. Sulla barra degli strumenti, fare clic su **Ruota di 90° in senso orario** o **Ruota di 90° in senso antiorario-**. In alternativa, scegliere gli stessi comandi dal menu Modifica.

Per ridimensionare un'immagine:

1. Fare clic sull'immagine per selezionarla.
2. Ridimensionarla manualmente o mediante la finestra di dialogo Ridimensiona.
   - Per ridimensionare manualmente, trascinare un quadratino dell'angolo finché l'immagine non raggiunge la dimensione desiderata. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.
   - Fare clic sul pulsante **Ridimensiona** sulla barra degli strumenti oppure scegliere **Modifica > Ridimensiona**. Utilizzare le opzioni della finestra di dialogo Ridimensiona per impostare le dimensioni desiderate.

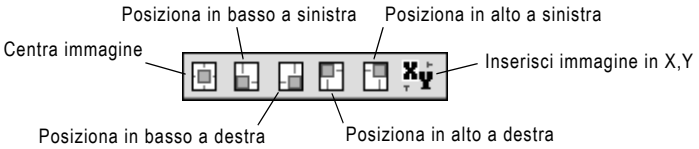
Note sul ridimensionamento

Il ridimensionamento di un'immagine da stampare può peggiorare la qualità dell'immagine. Quando si ingrandisce un'immagine, il numero di particolari e il livello di nitidezza diminuiscono. Come regola generale, evitare di ingrandire o rimpicciolire un'immagine più del 25 percento. Se è necessario ingrandire o rimpicciolire l'immagine oltre questo valore, effettuare una scansione tramite scanner o creare l'immagine con una risoluzione diversa.

Per posizionare un'immagine:

Fare clic sull'immagine, quindi trascinarla in una posizione diversa nella pagina. È possibile anche posizionare le immagini temporaneamente nell'area di lavoro intorno alla pagina.

Un'immagine può essere posizionata anche facendo clic su uno degli appositi pulsanti che consentono di allineare l'immagine selezionata al layout di pagina.


Posiziona in basso a sinistra
Posiziona in alto a sinistra
Centra immagine
Inserisci immagine in X,Y
Posiziona in basso a destra
Posiziona in alto a destra

Inserisci immagine in X,Y Fare clic su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo Posiziona immagine. Immettere un valore per impostare la posizione dell'angolo superiore sinistro dell'immagine.

Utilizzo di griglie nei layout

Utilizzare le griglie per allineare le immagini in modo uniforme sulla pagina.

Per visualizzare o nascondere la griglia:

Selezionare **Visualizza > Mostra griglia**.

Per bloccare le immagini sulla griglia

1. Visualizzare la griglia.
2. Selezionare **Visualizza > Blocca sulla griglia**.

   Quando si fa clic e si trascina un'immagine per posizionarla, questa viene bloccata sulla linea di griglia più vicina non appena si rilascia il pulsante del mouse.

Per modificare le impostazioni delle griglie:

1. Selezionare **Visualizza > Opzioni** per aprire la finestra di dialogo Opzioni layout di stampa.
2. Impostare le opzioni della griglia sul lato destro della finestra di dialogo. Per ulteriori informazioni, vedere "Nella casella di gruppo Impostazioni della griglia, selezionare le seguenti opzioni:" a pagina 481.
3. Fare clic su **OK**.

Modifica delle opzioni della finestra Layout di stampa

Utilizzare la finestra di dialogo Layout di stampa per impostare le opzioni disposizione automatica, le unità di misura, le impostazioni della griglia e le opzioni del modello.

Per modificare le impostazioni della finestra Layout di stampa:

1. Nella finestra Layout di stampa selezionare **Visualizza > Opzioni** per aprire la finestra di dialogo Opzioni layout di stampa.
2. Dall'elenco a discesa **Unità** selezionare pollici o centimetri. Le misure presenti nella finestra di dialogo vengono convertite nell'unità di misura prescelta.

3 **Centra immagini su tutta la pagina** Selezionare questa casella di controllo se si desidera calcolare il centro della pagina in base alle sue dimensioni reali. Deselezionare questa casella di controllo se si desidera calcolare il centro della pagina in base ai margini di stampa.

4 Nel casella di gruppo **Disposizione automatica** selezionare una delle seguenti opzioni:

- **Utilizza bordatura** Selezionare questa casella di controllo per aggiungere alle immagini una bordatura specificata. Immettere i valori delle dimensioni della bordatura orizzontale e verticale.
- **Estendi per adattare** Selezionare questa casella di controllo per ingrandire l'immagine fino alla dimensione massima, pur rispettando le proporzioni, mediante la funzione di disposizione automatica.
- **Dimensioni bordatura orizzontale e verticale** Imposta le dimensioni della bordatura utilizzando l'opzione delle unità scelta in precedenza.

5 Nella casella di gruppo **Opzioni modello**:

- **Posizionamento predefinito** Scegliere l'impostazione predefinita relativa alla posizione delle immagini nelle celle dei modelli.
- **Applica al modello corrente** Selezionare questa casella di controllo per applicare la nuova opzione di posizionamento predefinita a tutte le celle del modello aperto.

6 Nella casella di gruppo Impostazioni della griglia, selezionare le seguenti opzioni:

- **Mostra griglia** Selezionare questa casella di controllo per visualizzare la griglia oppure deselezionarla per nascondere la griglia.
- **Griglia a punti** Selezionare questa casella di controllo per visualizzare una griglia a linea punteggiata oppure deselezionarla per utilizzare una griglia a linea continua.
- **Colore griglia** Fare clic sulla casella di colore per selezionare un colore diverso per le linee della griglia.
- **Spaziatura orizzontale** Consente di impostare la spaziatura tra le linee orizzontali della griglia.
- **Spaziatura verticale** Consente di impostare la spaziatura tra le linee verticali della griglia.
- **Blocca sulla griglia** Selezionare questa casella di controllo per bloccare le immagini sulle linee della griglia durante il posizionamento. Deselezionare la casella di controllo per posizionare le immagini liberamente sulla pagina.

Salvataggio del layout di pagina

Dopo avere impostato un layout di pagina, è possibile salvarlo. È possibile inoltre salvare soltanto la formattazione del layout per utilizzarla con altre immagini. Il layout viene salvato come modello.

Per impostazione predefinita, i modelli salvati vengono memorizzati nella cartella Modelli di stampa della cartella Documenti\My PSP Files.

È possibile salvare i layout in due modi: come modelli o come modelli con immagini.

Modelli

Per impostazione predefinita, il layout viene salvato come modello. Quando si salva il layout, la dimensione e la posizione delle immagini del layout vengono riutilizzate per creare celle vuote in cui disporre le nuove immagini. Quando si apre nuovamente il modello, è necessario disporre le nuove immagini nelle celle vuote.

Modelli con immagini

Se si desidera stampare ripetutamente alcune immagini di un layout, salvare il layout come modello con collegamenti alle immagini. Ogni volta che si apre il modello, vengono visualizzate le immagini in esso contenute. Se si modificano le immagini collegate a un modello, quando si apre nuovamente il modello vengono visualizzate le immagini modificate.

Per salvare un layout:

1. Selezionare **File > Salva modello** oppure fare clic sul pulsante **Salva modello** per aprire la finestra di dialogo di salvataggio.
2. Immettere un nome per il nuovo modello nel campo **Nome**.
3. Selezionare un'opzione di salvataggio:
   - Selezionare la casella di controllo **Salva con immagini** per salvare anche i collegamenti alle immagini. Quando si apre il modello, vengono visualizzate le immagini al momento presenti sulla pagina. Deselezionare la casella di controllo per creare un modello vuoto.
4. Fare clic su **OK**.

Nota
Per eliminare un layout di stampa, utilizzare Esplora risorse per trovare il percorso del modello, quindi eliminare il layout dalla cartella.

Stampa di un'unica immagine

Procedura veloce per stampare

Premere **Ctrl + P** per aprire la finestra di dialogo di stampa, quindi premere **Invio**.

Per stampare l'immagine attiva:

1. Scegliere **File > Stampa**, fare clic su **Stampa** oppure premere **Ctrl + P** per aprire la finestra di dialogo per la stampa.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Nella casella di gruppo **Stampante** selezionare la stampante e indicare dove stampare il file.
   - Nella scheda **Posizionamento** scegliere il numero di copie da eseguire, l'orientamento della pagina, la dimensione e la posizione dell'immagine.
   - Nella scheda **Opzioni** selezionare l'output di stampa, le opzioni di colore e i crocini di stampa.
   - Nella scheda **Modello** scegliere se stampare un modello con più immagini oppure con l'immagine corrente, selezionando l'opzione apposita.

   Il risultato delle opzioni selezionate viene visualizzato sull'anteprima dell'immagine. Per ulteriori informazioni sulle opzioni, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.
3. Fare clic sul pulsante **Stampa** per stampare l'immagine. Oppure fare clic sul pulsante **Chiudi** per salvare le opzioni di stampa senza stampare l'immagine.

Stampa di immagini dal Visualizzatore

Utilizzare il Visualizzatore di Paint Shop Pro per stampare tutte le immagini di una cartella o soltanto le immagini selezionate. Stampare le immagini come miniature o in varie dimensioni utilizzando un modello.

Quando si stampa dal Visualizzatore, il nome del file viene automaticamente incluso sotto ciascuna immagine, il nome della cartella viene riportato nella parte superiore della pagina mentre il numero della pagina nella parte inferiore.

Per stampare immagini dal Visualizzatore:

1. Selezionare **File > Sfoglia** oppure premere **Ctrl + B**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Sfoglia e il menu principale viene aggiornato con i comandi di navigazione.

2 Individuare la cartella contenente il file da stampare.

3 Selezionare il file mediante uno dei seguenti metodi:

- Fare clic sulla miniatura del file.
- Per selezionare più file, premere **Ctrl** e fare clic su ciascun file.
- Per selezionare più file consecutivi, fare clic sul primo file, premere **Maiusc** e contemporaneamente fare clic sull'ultimo file.

Nota: per deselezionare un file, premere **Ctrl** e fare clic sulla relativa miniatura.

4 Selezionare **File > Stampa** per aprire la finestra di dialogo Stampa visualizzatore.

5 Selezionare le opzioni delle caselle di gruppo **Stampante** e **Copie**. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.

6 Selezionare un'opzione di miniatura:

Utilizza miniature Selezionare questa casella di controllo per utilizzare le miniature delle immagini che prevedono tempi di stampa più rapidi, ma una minore risoluzione e una qualità inferiore. Deselezionare la casella di controllo per stampare le immagini a una risoluzione normale.

7 Scegliere le opzioni dei modelli:

Utilizza modello standard

- Selezionare questa casella di controllo per stampare tutte le immagini in formato miniatura.
- Deselezionare questa casella di controllo per scegliere un modello dall'elenco a discesa. Il modello verrà utilizzato per la formattazione dell'immagine per la stampa. Per caricare i modelli in un'altra cartella, fare clic su **Modifica percorsi**. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 4, Impostazione di Associazioni formato file.

8 Selezionare un'opzione della casella di gruppo Intervallo di stampa:

Tutto Stampa tutte le pagine create per la stampa nel Visualizzatore.

Pagine Stampa soltanto l'intervallo di pagine immesso nei campi **da** e **a**.

Selezione Stampa soltanto le immagini selezionate nella finestra del Visualizzatore anziché tutte le immagini contenute nella cartella corrente.

9 Fare clic sul pulsante **Stampa** per eseguire la stampa. In alternativa, fare clic su **Chiudi** per salvare le opzioni di stampa senza stampare le immagini.

Stampa di immagini utilizzando un modello

Per aprire la finestra di dialogo Layout di stampa:

Dal menu principale di Paint Shop Pro selezionare **File > Layout di stampa**.

Questo comando è disponibile solo se è aperta almeno un'immagine nell'applicazione.

Utilizzare i modelli per semplificare il ridimensionamento e la disposizione delle immagini. I modelli, per impostazione predefinita, non contengono alcuna immagine specifica. Tuttavia, è possibile che vengano salvati modelli con collegamenti alle immagini.

È possibile salvare i modelli personalizzati creati dai layout di pagina oppure utilizzare uno dei numerosi modelli di Paint Shop Pro.

Per impostazione predefinita, i modelli di esempio sono memorizzati nella cartella Modelli di stampa all'interno della cartella di programma di Paint Shop Pro. Per cambiare la cartella di destinazione dei modelli di Paint Shop Pro, fare clic sul pulsante **Modifica percorsi file modello** oppure selezionare **File > Posizioni** modello. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 4, Impostazione di Associazioni formato file.

Stampa di immagini utilizzando un modello:

1. Aprire la finestra di dialogo Layout di stampa:
   - Nell'area di lavoro di Paint Shop Pro aprire tutte le immagini che si desidera stampare, quindi selezionare **File > Layout di stampa**.
   - Nel Visualizzatore di Paint Shop Pro selezionare le miniature delle immagini che si desidera stampare, quindi selezionare **File > Layout di stampa**.

   Ciascun file viene aperto nell'elenco delle miniature a sinistra. Viene visualizzato un layout vuoto.
2. Nella finestra di dialogo Layout di stampa selezionare **File > Apri modello** oppure fare clic sul pulsante **Apri modello** per aprire la finestra di dialogo relativa ai modelli.
3. Scegliere una categoria dall'elenco **Selezionare una categoria**. Nel riquadro a sinistra vengono visualizzate le miniature dei modelli di ciascuna categoria. I modelli salvati con immagini presentano celle colorate.

   Nota: i modelli personalizzati vengono visualizzati nella categoria Definito dall'utente.
4. Selezionare la miniatura del modello che si desidera aprire.
5. Fare clic su **OK**. Nella finestra di dialogo Layout di stampa viene visualizzato il modello.

Modalità rapida di stampa dei modelli dall' area di lavoro principale

La scheda **Modello** della finestra di dialogo visualizzata selezionando **File > Stampa** consente di inserire l'immagine corrente nei modelli e di stampare i modelli con le immagini salvate. Tali operazioni possono anche essere registrate in script. Per ulteriori informazioni sull'opzione Stampa su modello, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.

Suggerimento

È possibile aprire un modello anche facendo doppio clic sulla relativa miniatura.

Nota: se insieme al modello sono state salvate delle immagini, queste verranno visualizzate nelle celle del modello e nell'elenco delle miniature. Nelle miniature dei modelli in cui mancano delle immagini, vengono visualizzate delle celle non attive.

6 Nella finestra di dialogo Layout di stampa selezionare **File > Apri modello** oppure fare clic sul pulsante **Apri modello** per aprire la finestra di dialogo relativa ai modelli.

7 Scegliere una categoria dall'elenco **Selezionare una categoria**.

8 Selezionare la miniatura del modello che si desidera eliminare. Fare clic su **Elimina**.

9 Posizionamento delle immagini all'interno delle celle del modello:

- Posizionare più immagini trascinando le relative miniature nelle celle del modello.
- Riempire il modello con copie della stessa immagine, trascinando la miniatura dell'immagine in una cella, quindi selezionando **Modifica > Riempi modello con immagine** oppure facendo clic sul pulsante **Riempi modello con immagine**. L'immagine viene inserita in tutte le celle.

Nota: per impostazione predefinita, l'immagine viene centrata all'interno della cella e ridimensionata per adattarsi alla cella. Per modificare il metodo di posizionamento predefinito, vedere "Nella casella di gruppo Opzioni modello:" a pagina 481.

10 Scegliere un metodo di posizionamento delle celle dalla barra degli strumenti della finestra Layout di stampa o da **Modifica > Posizionamento cella**.

Nota: è possibile selezionare il metodo di posizionamento delle celle prima o dopo avere posizionato le immagini.

Formato libero Consente di posizionare e ridimensionare liberamente l'immagine nella cella.

Dimensiona e centra Le dimensioni dell'immagine *non* vengono uniformate alle dimensioni della cella. È possibile cambiare le dimensioni dell'immagine, che resta tuttavia centrata all'interno della cella.

Riempi cella con immagine Centra l'immagine e la adatta alle dimensioni della cella. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute, ma l'immagine potrebbe non essere interamente visibile.

Adatta e centra Centra l'immagine e ne modifica il fattore di scala per farla rientrare interamente nella cella. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.

Procedura veloce per stampare più copie della stessa immagine

Aprire un modello, trascinare l'immagine in una cella del modello, quindi selezionare **Modelli > Riempi modello con immagine**. La stessa immagine viene collocata in ogni cella. A questo punto scegliere **File > Stampa**.

Adatta e regola a sin. Scala l'immagine per adattarla interamente alla cella e la allinea a sinistra. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.

Adatta e regola a destra Ridimensiona l'immagine per adattarla interamente alla cella e la allinea a destra. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.

Adatta e regola in alto Ridimensiona l'immagine per adattarla interamente alla cella e la allinea in alto. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.

Adatta e regola in basso Ridimensiona l'immagine per adattarla interamente alla cella e la allinea in basso. Le proporzioni dell'immagine vengono mantenute.

Per spostare, ruotare e ridimensionare le immagini nelle celle:

Seguire le istruzioni riportate in "Selezionare Preferenze > Disposizione automatica oppure fare clic sul pulsante Disposizione automatica ." a pagina 478.

Posizionamento delle immagini dell'elenco delle miniature

Per controllare il modo in cui vengono disposte le immagini trascinate dall'elenco delle miniature, modificare le opzioni dei modelli. Per ulteriori informazioni, vedere "Nella casella di gruppo Opzioni modello:" a pagina 481.

Per rimuovere un'immagine da un modello:

1. Fare clic sull'immagine per selezionarla.
2. Premere il tasto **Canc** o scegliere **Modifica > Rimuovi**.

Modifica delle celle del modello

Non è possibile spostare o ridimensionare le celle di un modello. Quando si salva un layout come modello, la posizione e le dimensioni di una cella vengono bloccate.

Tuttavia, se è stato salvato un modello con immagini, è possibile convertire nuovamente il modello in layout.

Per riconvertire un modello (con immagini) in un layout:

1. Aprire il modello che si desidera modificare. Per ulteriori informazioni, vedere "Stampa di un'unica immagine" a pagina 483.
2. Selezionare **File > Nuovo modello** oppure fare clic sul pulsante **Nuovo modello**. Viene visualizzata una finestra di dialogo in cui viene chiesto se si desidera mantenere l'immagine corrente nel nuovo modello.
3. Fare clic su **Sì**.
   Nella finestra di dialogo Layout di stampa viene visualizzato un nuovo layout contenente tutte le immagini presenti nel modello.

Modifica di più celle contemporaneamente

Layout di stampa consente di applicare le modifiche a più celle contemporaneamente. Per effettuare questa operazione:

1. Selezionare le celle desiderate. Trascinare il cursore per racchiudere le celle in un riquadro di selezione oppure tenere premuto **Ctrl** e fare clic sulle celle che si desidera selezionare. Una volta selezionato, il bordo della cella diventa rosso.
2. Apportare le modifiche desiderate alle celle. Utilizzare i comandi del menu Modifica o quelli disponibili nella barra degli strumenti Layout di stampa.

Creazione di una cella dell'immagine ellittica

Per trasformare una cella rettangolare in ellittica:

1. In Layout di stampa, caricare un modello contenente almeno una cella.
2. Fare clic sulla cella che si desidera rendere ellittica, quindi fare clic sul pulsante **Rendi la cella ellittica** sulla barra degli strumenti Layout di stampa oppure scegliere **Modifica > Imposta le celle selezionate in modo ellittico**. L'immagine della cella apparirà quindi attraverso l'ellissi.

   Nota: per rendere la cella nuovamente rettangolare, fare clic sul pulsante **Rendi la cella rettangolare** oppure scegliere **Modifica > Imposta le celle selezionate in modo rettangolare**.

Posizionamento di titoli del testo sul layout

Per posizionare un riquadro contenente testo personalizzato nel layout di stampa:

1. Nell'area di lavoro principale di Paint Shop Pro, aprire le immagini che si desidera stampare.
2. Scegliere **File > Layout di stampa**. Paint Shop Pro viene impostato in modalità Layout di stampa. Le immagini aperte verranno visualizzate nella parte sinistra della finestra.
3. Trascinare le immagini nell'area del layout a destra oppure caricare un modello esistente e trascinare le immagini nelle celle del modello.

4 Sulla barra degli strumenti Layout di stampa, fare clic sullo strumento **Testo** A.

5 Posizionare il cursore nel punto in cui si desidera che il testo venga visualizzato, quindi trascinarlo per creare il riquadro di testo. Quando si rilascia il pulsante del mouse, verrà visualizzata la finestra di dialogo Campo di testo.

6 Immettere il testo da visualizzare sulla pagina stampata.

7 Impostare le opzioni relative a carattere, dimensioni, stile, colore e allineamento. Se si desidera continuare a utilizzare tali impostazioni, selezionare la casella di controllo **Mantieni impostazioni testo** nella parte inferiore della finestra di dialogo Campo di testo.

8 Fare clic su **OK** per posizionare il testo sul layout.

9 Se necessario, trascinare i lati della casella di testo per adattare il testo in essa contenuto. Trascinare il riquadro di testo per spostarlo.

10 Per ruotare il testo, selezionare il riquadro di testo, qualora non sia già selezionato, quindi scegliere **Modifica > Ruota di 90° in senso orario** / **Ruota di 90° in senso antiorario**. È possibile anche premere gli stessi pulsanti sulla barra degli strumenti o fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere il comando di rotazione dal menu di scelta rapida.

Stampa mediante separazione dei colori in quadricromia

Quando si stampa utilizzando la separazione dei colori in quadricromia (CMYK), vengono stampati quattro fogli indicanti i livelli di ciano, magenta, giallo e nero dell'immagine.

Nota
La stampa mediante la separazione CMYK produce l'effetto contrario al comando Immagine > Scomponi canale > Scomponi in CMYK. Quando si scompongono i canali, il bianco viene trattato come un colore pieno mentre il nero viene considerato incolore (i colori più luminosi vengono considerati più intensi). Quando si stampa utilizzando le separazione CMYK, il nero viene trattato come un colore pieno mentre il bianco viene considerato incolore (i colori più scuri vengono considerati più intensi).

Per modificare le preferenze di conversione CMYK predefinite, vedere "Definizione di profili CMYK" a pagina 490

Per stampare utilizzando la separazione dei colori in quadricromia:

1. Selezionare **File > Stampa** per aprire la finestra di dialogo Stampa.
2. Fare clic sulla scheda **Opzioni**.
3. Nel casella di gruppo **Output di stampa** selezionare la casella di controllo **Separazioni CMYK**.
4. Selezionare altre opzioni di stampa come desiderato. Per ulteriori informazioni, vedere “Stampa di un’unica immagine” a pagina 483.
5. Fare clic sul pulsante **Stampa**.

Definizione di profili CMYK

Durante la conversione CMYK (ciano, magenta, giallo e nero), i colori RGB (rosso, verde e blu) visualizzati sullo schermo vengono sostituiti dai colori CMYK utilizzati in stampa. È possibile stampare un foglio diverso per ciascun colore dello standard CMYK selezionando l’opzione Separazioni CMYK della finestra di dialogo Imposta pagina. Questa operazione risulta utile se si eseguono prove di stampa per stampe di qualità elevata.

Prima di stampare le separazioni, configurare le preferenze CMYK per determinare la modalità di conversione dallo standard RGB a quello CMYK. Salvare tali opzioni nel file del profilo.

Per impostare il profilo corrente:

1. Selezionare **File > Preferenze Preferenze conversione CMYK** per aprire la finestra di dialogo Preferenze conversione CMYK.
2. Scegliere il nome del profilo dall’elenco a discesa **Profilo corrente**.
3. Fare clic su **OK**.

Per creare un nuovo profilo:

Nota
Finché non si crea un nuovo profilo, vengono utilizzate le impostazioni predefinite dell’applicazione.

1. Selezionare **File > Preferenze > Preferenze conversione CMYK** per aprire la finestra di dialogo Preferenze conversione CMYK.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Scegliere il nome di un profilo dall’elenco a discesa **Profilo corrente**, quindi fare clic su **Nuovo**. In questo modo il nuovo profilo si baserà sulle impostazioni del profilo selezionato.

- Fare clic su **Nuovo**. In questo modo il nuovo profilo si baserà sulle impostazioni predefinite del programma.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Nuovo profilo CMYK.

3 Immettere un nome per il nuovo profilo nel campo **Immettere il nome del profilo**.

4 Scegliere l'impostazione iniziale:

Ripristina impostazioni predefinite Basa il nuovo profilo sulle impostazioni predefinite del programma.

Utilizza impostazioni correnti Basa le impostazioni del nuovo profilo sul profilo corrente.

5 Fare clic su **OK**.

Per rimuovere un profilo:

1 Selezionare **File > Preferenze > Preferenze conversione CMYK** per aprire la finestra di dialogo Preferenze conversione CMYK.

2 Scegliere il nome del profilo dall'elenco a discesa **Profilo corrente**.

3 Fare clic su **OK**.

Modifica dei profili CMYK

Utilizzare le schede della finestra di dialogo Profilo CMYK per configurare la generazione del nero, trasferimento e componenti CMYK e per regolare gli scostamenti dei quattro colori.

Per aprire la finestra di dialogo Profilo CMYK:

1 Selezionare **File > Preferenze > Preferenze conversione CMYK** per aprire la finestra di dialogo Preferenze conversione CMYK.

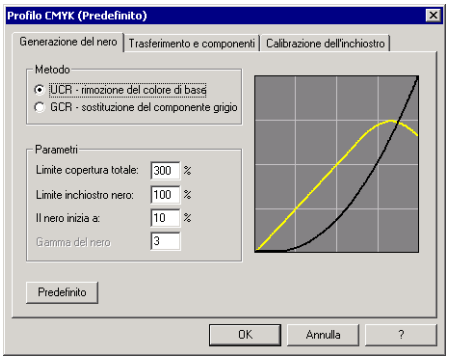
2 Scegliere il nome del profilo dall'elenco a discesa **Profilo corrente**.

3 Fare clic su **Modifica** per aprire la finestra di dialogo Profilo CMYK

Nota
Facendo clic su **Predefinita** in una qualsiasi scheda, vengono ripristinate le impostazioni predefinite dell'applicazione.

Per configurare le opzioni della scheda Generazione del nero:

1 Nella finestra di dialogo Profilo CMYK fare clic sulla scheda Generazione del nero.



2 Nel casella di gruppo **Metodo**, selezionare una delle seguenti opzioni:

UCR - rimozione del colore di base Sostituisce con il nero alcuni componenti ciano, magenta e giallo del grigio neutro e delle aree in ombra. Ciò consente di risolvere alcuni problemi che si verificano nella stampa a colori.

GCR - sostituzione del componente grigio Sostituisce con il nero i componenti grigi delle aree colorate. Il colore meno evidente viene attenuato o rimosso del tutto, analogamente a una quota proporzionale degli altri due colori, per definire un componente grigio, che viene quindi sostituito con l'inchiostro nero.

3 Nel casella di gruppo Parametri impostare le seguenti opzioni:

Limite copertura totale Può variare tra 200% e 400%

Limite inchiostro nero Può variare tra 0 e 200%

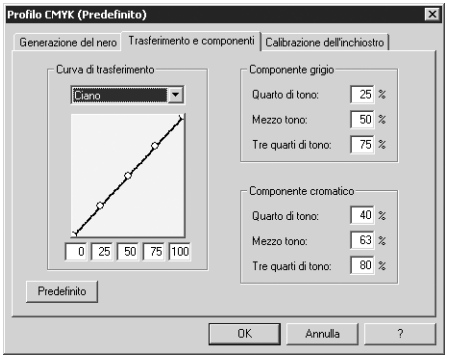
Il nero inizia a Può variare tra 0 e 100%

Gamma del nero GCR Può variare tra 1 e 4. Tale opzione non è disponibile se non è selezionata la casella di controllo GCR - sostituzione del componente grigio.

Nota: la linea nera nel grafico rappresenta il valore del nero e viene aggiornata man mano che si modificano le impostazioni.

Per configurare la scheda Trasferimento e componenti:

1 Nella finestra di dialogo Profilo CMYK fare clic sulla scheda Trasferimento e componenti.



Nel riquadro sinistro della scheda viene visualizzato il grafico delle curve di trasferimento dei colori ciano, magenta, giallo e nero. Nel riquadro destro vengono visualizzati i parametri di grigio e i componenti dei colori.

2 Nella casella di gruppo **Curva di trasferimento** regolare le curve di trasferimento evidenziando il nome di una curva nell'elenco a discesa, quindi trascinare i punti della curva verso l'alto o verso il basso.

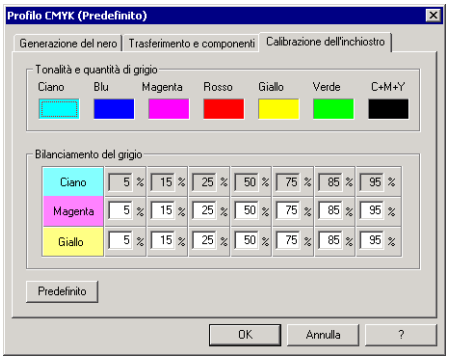
Ogni curva contiene cinque punti regolabili che consentono di definire la curva in base a percentuali di tono, quali zero, un quarto di tono, mezzo tono, tre quarti di tono e tono intero. La curva predefinita è una linea retta compresa tra 0 e 100%. Una curva che sale al di sopra della linea a 45° produce toni più scuri.

3 Nella casella di gruppo **Componente grigio** impostare le percentuali digitando i valori nei campi corrispondenti. I valori possono variare in base a un intervallo compreso tra 0 e 100%.

4 Nella casella di gruppo **Componente cromatico** impostare le percentuali digitando i valori nei campi corrispondenti. I valori possono variare in base a un intervallo compreso tra 0 e 100%.

Per configurare le opzioni della scheda Calibrazione dell'inchiostro:

1 Nella finestra di dialogo Profilo CMYK selezionare la scheda **Calibrazione dell'inchiostro**.



2 Nella casella di gruppo **Tonalità e quantità di grigio** fare clic nella casella del colore che si desidera modificare. Viene aperta la finestra di dialogo **Colore**. Regolare le impostazioni di colore e fare clic su **OK**.

3 Nella casella di gruppo **Bilanciamento del grigio** impostare le singole percentuali CMY digitando i valori corrispondenti nei campi di testo.

Salvataggio di immagini da stampare

Quando si stampa un'immagine con una stampante personale, è consigliabile salvarla nel formato .PspImage, che risulta essere il formato più flessibile. Con Paint Shop Pro vengono stampati tutti i livelli di un'immagine e non è pertanto necessario appiattirla, ossia unire tutti i livelli. Se si utilizza una stampante in bianco e nero, selezionare l'opzione Scala dei grigi della finestra di dialogo di stampa.

Se si invia l'immagine a una tipografia, appiattire l'immagine prima di salvarla. Quando si salva un'immagine in Paint Shop Pro in formati diversi da .PspImage, l'appiattimento viene eseguito automaticamente. Fare riferimento al manuale della stampante per informazioni sui requisiti del formato dei file, la risoluzione e la profondità del colore. Se necessario, applicare la separazione dei colori CMYK, scegliere l'apposita opzione nella finestra di dialogo di stampa.

CAPITOLO 19

Condivisione e creazione di immagini per il Web

È possibile utilizzare gli strumenti Web per creare sfondi di pagine Web oppure hotspot e rollover mappando e suddividendo le immagini, oppure ottimizzare le immagini per il Web in modo da ridurre la dimensione dei file di immagine e caricare le immagini più rapidamente. Inoltre, è possibile condividere le immagini allegandole a un messaggio di posta elettronica e proteggerle mediante l'aggiunta di filigrane contenenti le informazioni sull'autore e di copyright.

Sommario

Invio di un'immagine tramite posta elettronica 496
Caricamento di un'immagine in un servizio per la condivisione di fotografie 496
Salvataggio di un'immagine per il Web 498
Salvataggio di un'immagine da utilizzare in Animation Shop . . . 509
Visualizzazione dell'anteprima di un'immagine nel browser Web 509
Creazione di rollover in un'immagine 510
Mappatura di un'immagine 512
Suddivisione di un'immagine 516
Utilizzo di filigrane digitali 521

Invio di un'immagine tramite posta elettronica

In Paint Shop Pro è possibile inviare un'immagine ad amici, familiari o colleghi tramite un programma di posta elettronica. Quando è possibile, l'immagine rimane nel formato di file corrente.

Nota
Per inviare immagini allegate a messaggi di posta elettronica è necessario utilizzare un programma di posta elettronica che supporti lo standard MAPI (ad esempio, Microsoft Outlook oppure Outlook Express).

Per inviare un'immagine tramite posta elettronica:

Selezionare **File > Invia** oppure fare clic su **Invia** sulla barra degli strumenti.

Viene visualizzato il programma di posta elettronica predefinito con il file allegato. Specificare il destinatario e digitare un messaggio, quindi inviarlo.

Caricamento di un'immagine in un servizio per la condivisione di fotografie

Paint Shop Pro consente di caricare in modo semplice le immagini in un servizio di condivisione di foto. I servizi di condivisione di foto consentono di caricare, archiviare e condividere le immagini in linea e ordinare stampe di alta qualità e biglietti di auguri personalizzati.

Per aggiungere, condividere e stampare le immagini è necessario registrarsi presso il servizio prescelto. La registrazione è gratuita e consente di ottenere uno spazio riservato in cui memorizzare, stampare e condividere le immagini. Visitare il sito Web del servizio prescelto per ottenere il nome utente e la password personali.

Utilizzo di altri servizi di condivisione foto

Ogni volta che Paint Shop Pro viene aggiornato, è possibile che vengano resi disponibili altri servizi per la condivisione di foto. Per verificare se è disponibile il supporto di servizi di condivisione foto aggiuntivi, verificare che il computer sia connesso a Internet, quindi scegliere ? > Verifica disponibilità aggiornamenti. Per cambiare il servizio, selezionare File > Preferenze > Preferenze generali programma, fare clic sulla scheda Condivisione fotografie e scegliere il servizio di condivisione foto dall'elenco dei servizi disponibili.

Caricamento di immagini in un servizio di condivisione foto

È possibile utilizzare Paint Shop Pro per caricare immagini in un servizio per la condivisione di foto.

Per caricare immagini in un servizio di condivisione foto:

1. Selezionare **File > Sfoglia** oppure fare clic su Sfoglia sulla barra degli strumenti per aprire il visualizzatore di Paint Shop Pro.
2. Selezionare le immagini da caricare nel servizio di condivisione di foto.
3. Per aprire la finestra di dialogo per la condivisione delle foto:
   - Fare clic sul pulsante Condivisione fotografie nella barra degli strumenti del visualizzatore.
   - Selezionare **File > Esporta > Condivisione fotografie**.
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sul menu di scelta rapida e selezionare **Condivisione fotografie.**
4. Nel campo **Carica Album** viene visualizzato il nome dell'album in cui le immagini saranno memorizzate nel sito di condivisione delle fotografie. Per impostazione predefinita il nome dell'album è la data odierna ma è possibile specificare un nome diverso.
5. Nella casella di gruppo **Informazioni di connessione** digitare il nome utente (indirizzo di posta elettronica) e la password forniti dal servizio di condivisione.

   Nota: selezionare la casella di controllo **Memorizza la password** per salvare le informazioni di accesso al sistema.
6. Fare clic sul pulsante **Carica** per caricare le immagini nel sito del servizio.
7. Una volta caricate le immagini verrà richiesto se si desidera visitare il sito del servizio di condivisione; fare clic su **Sì** per aprire il sito Web.

Note sul caricamento

Se non risulta possibile accedere a un servizio di condivisione foto, verificare che il computer sia connesso a Internet, quindi verificare di aver specificato l'indirizzo di posta elettronica e la password corretti nella schermata di accesso.

Se non è possibile accedere al servizio e si utilizza Paint Shop Pro all'interno di un'azienda, potrebbe essere necessario modificare le impostazioni del server proxy. Per informazioni sulla struttura del server proxy della rete aziendale, rivolgersi all'amministratore di rete.

Salvataggio di un'immagine per il Web

Poiché la maggior parte dei browser Web riconosce le immagini GIF e JPEG, questi due formati sono quelli utilizzati più frequentemente per salvare le immagini per il Web. Le versioni più recenti dei browser Web sono in grado di riconoscere anche il più recente formato PNG; inoltre, numerosi browser Web supportano anche i formati Windows Wireless Bitmap (WBMP) e iMode (utilizzati con i dispositivi wireless).

Quando si salvano immagini per il Web vi sono tre elementi principali da considerare: i livelli, la profondità di colore e la dimensione del file.

Livelli

Poiché non è possibile visualizzare immagini con livelli utilizzando i browser Web correntemente disponibili, è necessario appiattire l'immagine prima di salvarla in un formato adatto al Web. Per appiattire un'immagine selezionare **Livelli > Unisci > Unisci tutto (appiattisci)**.

Profondità di colore

Con alcuni computer è possibile visualizzare soltanto 256 colori. Le immagini Web che contengono un numero superiore di colori sono visualizzate mediante il sistema di retinatura del browser. Questa operazione può produrre distorsioni del colore. Se si riduce la profondità di colore dell'immagine a 8 bit (256 colori) prima di copiarla nella pagina Web, l'aspetto dell'immagine sarà più omogeneo.

Dimensioni file

La dimensione del file interessa la maggior parte degli utenti che aprono una pagina Web. Più il file è grande e più tempo occorrerà per scaricare l'immagine, di conseguenza maggiore sarà il tempo di attesa per gli utenti. Utilizzare un formato di file che consenta di ridurre il più possibile le dimensioni dell'immagine pur conservando la migliore qualità possibile.

Compressione con e senza perdita di dati

La compressione **con perdita di dati** riduce la dimensione del file eliminando i dati, mentre la compressione **senza perdita di dati** conserva tutti i dati dell'immagine originale e riduce la dimensione del file memorizzando motivi di pixel nell'immagine.

Formati di file Web

Salvare le immagini per il Web in uno dei seguenti formati:

- **GIF** Utilizzare questo formato per comprimere immagini in bianco e nero e con aree di colori simili. Questo formato supporta i colori a 8 bit (256 colori). Esistono due versioni del formato GIF: 89a, che consente di salvare le informazioni sulla trasparenza e le animazioni, e 87a, che non consente questa operazione. Entrambe le versioni sono riconosciute dalla maggior parte dei browser e utilizzano la compressione senza perdita di dati.
- **JPEG** Utilizzare questo formato per comprimere le fotografie. Questo formato supporta i colori a 24 bit (16 milioni di colori), utilizza la compressione con perdita di dati ed è riconosciuto dalla maggior parte dei browser.
- **PNG** Questo formato consente di comprimere efficacemente la maggior parte delle immagini Questo formato supporta i colori a 24 bit (16,8 milioni di colori) e utilizza la compressione senza perdita di dati ed è riconosciuto dalla maggior parte dei browser. Tuttavia, alcune funzioni del formato non sono disponibili.
- **Wireless Bitmap (WBMP)** Questo formato viene utilizzato da numerosi dispositivi wireless. Le immagini sono in bianco e nero e sono compresse senza perdita di dati.

Ottimizzazione dei file GIF

Salvare i file GIF mediante la funzionalità di ottimizzazione GIF di Paint Shop Pro per ottenere la qualità migliore riducendo al minimo la dimensione del file. È possibile salvare le immagini con o senza trasparenza a seconda di come si desidera visualizzarle nelle pagine Web.

Le immagini con tavolozza (cioè con un massimo di 256 colori, quali i file GIF o PNG) non supportano gli sfondi trasparenti. Se però si desidera visualizzare questo tipo di immagini sul Web, spesso occorre rendere una parte dell'immagine trasparente (ad esempio, per visualizzare lo sfondo della pagina Web intorno a un logotipo circolare).

La maggior parte dei browser Web consente di rendere un colore trasparente per non visualizzarlo. Utilizzare la funzionalità di ottimizzazione GIF per selezionare il colore da rendere trasparente.

Per ottimizzare e salvare un file GIF:

1. Selezionare **File > Esporta > Ottimizzazione GIF** per aprire la finestra di dialogo Ottimizzazione GIF. Nella finestra di anteprima di sinistra viene visualizzata l'immagine corrente e in quella di destra il file GIF risultante.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Configurare le impostazioni nelle schede Trasparenza, Trasparenza parziale, Colori e Formato. Per ulteriori informazioni vedere "Selezione delle impostazioni per l'ottimizzazione GIF" di seguito.
   - Fare clic sul pulsante **Creazione guidata** per eseguire la procedura con l'assistenza di Paint Shop Pro.

Selezione delle impostazioni per l'ottimizzazione GIF

Nella finestra di dialogo Ottimizzazione GIF sono presenti quattro schede che consentono di configurare la trasparenza, il colore e il formato del file. Nella quinta scheda vengono visualizzati i tempi di scaricamento dell'immagine approssimativi con modem di diverse velocità.

Scheda Trasparenza di Ottimizzazione GIF

Le opzioni contenute in questa scheda consentono di specificare l'area dell'immagine da rendere trasparente:

Nessuna Produce un file GIF che non contiene colori trasparenti.

Trasparenza dell'immagine o del livello esistenti Utilizza le informazioni sulla trasparenza correnti estratte dall'immagine.

Interna alla selezione corrente Rende trasparenti tutti gli elementi compresi nella selezione di un'immagine.

Esterna alla selezione corrente Rende trasparenti tutti gli elementi esterni alla selezione di un'immagine.

Corrispondente al colore Fare clic sul riquadro del colore e selezionare un colore. Per scegliere un colore dall'immagine, posizionare il cursore sull'immagine e fare clic sul colore desiderato. Nella casella di modifica **Tolleranza**, impostare il valore di tolleranza per specificare il livello di corrispondenza tra i colori e il colore selezionato per renderli trasparenti.

Scheda Trasparenza parziale di Ottimizzazione GIF

Un file GIF non può contenere pixel parzialmente trasparenti. Tutti i pixel devono essere trasparenti oppure opachi (visibili). Le immagini originali possono contenere pixel parzialmente trasparenti se non contengono un livello di sfondo e se è stata ridotta l'opacità di un livello, aggiunta una maschera, sfumata una selezione oppure se è stato utilizzato un pennello con opacità ridotta. Utilizzare le opzioni di questa scheda per convertire i pixel parzialmente trasparenti in trasparenti oppure opachi e per specificare se si desidera miscelarli con un altro colore. Se nella scheda Trasparenza è stata selezionata l'opzione Nessuna, le opzioni in questa scheda non sono disponibili.

- Per specificare la modalità di rappresentazione dei pixel parzialmente trasparenti in Paint Shop Pro, selezionare una delle seguenti opzioni:

  Rendi trasparenti i pixel con meno di x% opacità I pixel con opacità inferiore al valore specificato diventano trasparenti. I pixel con opacità superiore al valore specificato diventano opachi. Più si riduce il valore e più diminuirà il numero di pixel trasparenti.

  Usa retinatura al 50% I pixel parzialmente trasparenti sono convertiti in opachi mediante l'applicazione del colore di miscelatura selezionato o del colore dell'immagine (a seconda dell'opzione di miscelatura), quindi viene applicata la retinatura al 50% per rendere i colori più naturali.

  Usa retinatura con diffusione di errore I pixel parzialmente trasparenti sono convertiti in opachi mediante l'applicazione del colore di miscelatura selezionato o del colore dell'immagine (a seconda delle opzioni di miscelatura), quindi viene applicata la diffusione di errore per rendere i colori più naturali.

- Per impostare la modalità di miscelatura dei pixel parzialmente trasparenti, selezionare una delle seguenti opzioni:

  Sì Miscela i pixel parzialmente trasparenti con il colore visualizzato nella casella del colore di miscelazione. Per scegliere un nuovo colore, fare clic nella casella di colore per visualizzare la finestra di dialogo Colore. I pixel parzialmente trasparenti al di sotto del valore specificato sopra vengono miscelati con questo colore.

  No Utilizza il colore dell'immagine esistente con opacità 100%.

Scheda Colori di Ottimizzazione GIF

La profondità di colore delle immagini GIF è 8 bit, ovvero possono contenere fino a 256 colori. Poiché questi colori sono memorizzati in una tavolozza, un'immagine che contiene un massimo di 256 viene definita immagine con tavolozza. Per ridurre la dimensione del file è possibile impostare meno di 256 colori. Utilizzare le opzioni di questa scheda per selezionare i colori e il tipo di tavolozza utilizzato.

1. Impostare il **numero di colori** dell'immagine salvata. Eliminando i colori, non solo si riduce la dimensione del file ma diminuisce anche la qualità dell'immagine. Utilizzare le finestre di anteprima per cercare di ottenere l'equilibrio migliore tra la dimensione del file e la qualità dell'immagine.
2. Impostare la **quantità di retinatura**; questo valore si riferisce alla disposizione dei pixel di un'immagine che consente di compensare i colori mancanti nei pixel adiacenti.
3. Scegliere un **metodo di selezione dei colori** per la tavolozza da utilizzare con l'immagine:
   - Selezionare **Tavolozza esistente** se l'immagine possiede già una tavolozza che si desidera utilizzare.
   - Selezionare **Tavolozza standard/sicura per il Web** se l'immagine verrà utilizzata in un sito Web.
   - Selezionare **Taglio medio ottimizzato** se si desidera che l'immagine risultante contenga solo pochi colori.
   - Selezionare **Octree ottimizzata** se l'immagine originale contiene pochi colori.

   Nota: a seconda delle proprie esigenze, provare a impostare entrambe le opzioni "ottimizzate" e selezionare quella che dà risultati migliori o produce il file con dimensione più piccola.
4. Nella casella di gruppo **Opzioni**:
   - Selezionare **Incrementa colori selezionati** per intensificare i colori selezionati in base al valore specificato. Utilizzare questa opzione se è stata creata una selezione nell'immagine e si desidera mettere in risalto i colori rispetto al resto dell'immagine. Selezionare la casella di controllo e impostare il valore di intensificazione dei colori.
   - Selezionare la casella di controllo **Includi colori di Windows** per includere nella tavolozza i 16 colori standard di Windows. Selezionare questa casella di controllo se l'immagine verrà utilizzata in una pagina Web.

Scheda Formato di Ottimizzazione GIF

1. Selezionare un **tipo di file** per specificare in che modo sarà visualizzata l'immagine durante lo scaricamento:
   - **Non interlacciato** L'immagine viene scaricata una linea alla volta, iniziando dall'alto.
   - **Interlacciato** L'immagine viene visualizzata gradualmente in più passaggi e ogni volta vengono aggiunti particolari. Utilizzare questa opzione con immagini di grandi dimensioni per consentire all'utente di farsi un'idea dell'immagine finale mentre questa viene scaricata.
2. Scegliere una **versione** del file. Selezionare **Versione 89a** per salvare le informazioni sulla trasparenza. Questa versione viene selezionata automaticamente se l'immagine contiene pixel trasparenti. **Versione 87a** è disponibile solo se l'immagine non contiene trasparenze.

Scheda Durata scaricamento di Ottimizzazione GIF

In questa scheda viene visualizzata la dimensione del file compresso e i tempi di scaricamento previsti per quattro velocità Internet. Se la dimensione del file è troppo grande, è possibile ridurla impostando un numero di colori inferiore nella scheda Colori.

Salvataggio di un file GIF

Una volta selezionate le opzioni, fare clic su **OK** per visualizzare la finestra di dialogo Salva con nome. Individuare la cartella in cui si desidera salvare la nuova immagine e digitare il nome del file. Quando si fa clic su **Salva** una copia dell'immagine viene salvata come file GIF.

Ottimizzazione dei file JPEG

La funzionalità di ottimizzazione JPEG consente di salvare i file JPEG in modo da ottenere la qualità migliore riducendo al minimo la dimensione del file.

Per ottimizzare e salvare un file JPEG:

1. Selezionare **File > Esporta > Ottimizzazione JPEG** per aprire la finestra di dialogo Ottimizzazione JPEG. Nella finestra di anteprima di sinistra viene visualizzata l'immagine corrente e in quella di destra il file JPEG risultante.

2 Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Configurare le impostazioni delle schede Qualità e Formato e controllare i tempi di scaricamento previsti nella scheda Durata scaricamento.
- Fare clic sul pulsante **Creazione guidata** per eseguire la procedura con l'assistenza di Paint Shop Pro.

Selezione delle impostazioni di Ottimizzazione JPEG

Nella finestra di dialogo Ottimizzazione JPEG sono presenti due schede per la configurazione delle impostazioni e una terza scheda che consente di visualizzare i tempi di scaricamento previsti per le varie velocità Internet disponibili.

Come evitare la perdita di dati

Poiché ogni volta che si apre e si salva l'immagine JPEG, i dati vengono eliminati, è buona norma conservare una copia dell'immagine originale.

Scheda Qualità di Ottimizzazione JPEG

Utilizzare questa scheda per impostare un valore di compressione e di sottocampionamento della cromatura per il file.

Compressione con e senza perdita di dati

La compressione **con perdita di dati** riduce la dimensione del file eliminando i dati, mentre la compressione **senza perdita di dati** conserva tutti i dati dell'immagine originale e riduce la dimensione del file memorizzando i motivi di pixel nell'immagine.

- Il **valore di compressione** consente di ridurre la dimensione del file eliminando le informazioni relative all'immagine. Ciò significa che aumentando il fattore di compressione, si riduce la qualità dell'immagine. Utilizzare la finestra di anteprima dell'immagine per ottenere l'equilibrio migliore tra i due fattori.
- Il **sottocampionamento della cromatura** riduce la dimensione del file JPEG calcolando la media delle informazioni sul colore per ciascun quadrato di 2 x 2 pixel. È possibile modificare questa impostazione in modo da calcolare la media di un'area di colore più ampia.

Scheda Formato di Ottimizzazione JPEG

Le opzioni di questa scheda determinano la modalità di visualizzazione dell'immagine durante il caricamento:

Standard L'immagine viene scaricata una linea alla volta, iniziando dall'alto.

Progressivo L'immagine viene visualizzata gradualmente in più passaggi e ogni volta vengono aggiunti dei particolari. Utilizzare questa opzione con immagini di grandi dimensioni per consentire all'utente di farsi un'idea dell'immagine finale mentre questa viene scaricata.

Scheda Durata scaricamento di Ottimizzazione JPEG

In questa scheda viene visualizzata la dimensione del file compresso e i tempi di scaricamento previsti per quattro velocità modem. Per modificare la dimensione del file, fare clic sulla scheda Qualità e aumentare o ridurre il valore di compressione.

Salvataggio di un file JPEG

Una volta selezionate le opzioni, fare clic su **OK** per visualizzare la finestra di dialogo Salva con nome. Individuare la cartella in cui si desidera salvare la nuova immagine e digitare il nome del file. Quando si fa clic su **Salva**, l'immagine viene salvata nel formato JPEG.

Ottimizzazione dei file PNG

La funzionalità di ottimizzazione PNG consente di salvare i file PNG in modo da ottenere la qualità migliore riducendo al minimo la dimensione del file.

Per ottimizzare e salvare un file PNG:

1. Selezionare **File > Esporta > Ottimizzazione PNG** per aprire la finestra di dialogo Ottimizzazione PNG. Nella finestra di anteprima di sinistra viene visualizzata l'immagine corrente e in quella di destra il file PNG risultante.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Configurare le impostazioni delle schede Colore, Trasparenza e Formato e controllare i tempi di scaricamento previsti nella scheda Durata scaricamento. Per ulteriori informazioni vedere "Selezione delle impostazioni di Ottimizzazione PNG" di seguito.
   - Fare clic sul pulsante **Creazione guidata** per eseguire la procedura con l'assistenza di Paint Shop Pro.

Selezione delle impostazioni di Ottimizzazione PNG

Nella finestra di dialogo Ottimizzazione PNG sono presenti tre schede che consentono di configurare la trasparenza, il colore e il formato del file. Nella quarta scheda vengono visualizzati i tempi di scaricamento approssimativi dell'immagine con modem di diverse velocità.

Scheda Colori di Ottimizzazione PNG

Utilizzare questa scheda per selezionare la profondità di colore dell'immagine PNG; se l'immagine contiene una tavolozza, in questa scheda è possibile selezionare il metodo di riduzione dei colori, il numero di colori e la quantità di retinatura.

1. Selezionare il **tipo di immagine** per determinare se l'immagine salvata è **Basata sulla tavolozza** (fino a 256 colori), **Scala dei grigi (8 bit)** o **16,8 milioni di colori (24 bit)**. Le immagini a 24 bit hanno dimensioni maggiori e richiedono tempi di scaricamento più lunghi rispetto alle immagini a 8 bit. Per utilizzare l'opzione relativa alla trasparenza del canale alfa (nella scheda Trasparenza), è necessario selezionare l'opzione scala di grigi o colore a 24 bit. Non è possibile visualizzare la trasparenza del canale alfa nelle immagini con tavolozza.

   Nota: se si sceglie di creare un'immagine con tavolozza, le altre opzioni di questa scheda diventano disponibili.

2. Selezionare il **numero di colori** da impostare nell'immagine. Come specificato in precedenza, un'immagine con tavolozza contiene 256 o un numero inferiore di colori. Eliminando i colori, non solo si riduce la dimensione del file ma diminuisce anche la qualità dell'immagine. Utilizzare le finestre di anteprima per determinare quanto sia possibile ridurre un'immagine senza comprometterne la qualità.

3. Selezionare **la quantità di retinatura** da applicare all'immagine. Questo valore si riferisce alla disposizione dei pixel di un'immagine che consente di controbilanciare i colori mancanti nei pixel adiacenti. Utilizzare le finestre di anteprima per determinare l'impostazione migliore.

4. Selezionare un **metodo di selezione dei colori** per determinare la modalità di riduzione del numero dei colori nell'immagine:

   - Selezionare **Tavolozza esistente** se all'immagine è già associata una tavolozza e si desidera utilizzarla.
   - Selezionare **Tavolozza standard/sicura per il Web** se l'immagine verrà utilizzata in un sito Web.
   - Selezionare **Taglio medio ottimizzato** se si desidera che l'immagine risultante contenga pochi colori.
   - Selezionare **Octree ottimizzata** se l'immagine originale contiene pochi colori.

   Nota: in base alle proprie esigenze, provare a impostare entrambe le opzioni "ottimizzate" e selezionare quella che dà risultati migliori o produce il file di dimensione più piccola.

5 Nella casella di gruppo **Opzioni**:

- Selezionare **Incrementa colori selezionati** per intensificare i colori selezionati in base al valore specificato. Utilizzare questa opzione se è stata creata una selezione nell'immagine e si desidera mettere in risalto i colori rispetto al resto dell'immagine. Selezionare la casella di controllo e impostare il valore di intensificazione dei colori.
- Selezionare la casella di controllo **Includi colori di Windows** per includere nella tavolozza i 16 colori standard di Windows. Selezionare questa casella di controllo se l'immagine verrà utilizzata in una pagina Web.

Scheda Trasparenza di Ottimizzazione PNG

Le opzioni contenute in questa scheda consentono di specificare l'area dell'immagine da rendere trasparente. Per creare una trasparenza da una selezione, creare prima la selezione e aprire la finestra di dialogo Ottimizzazione PNG.

1 Selezionare uno dei seguenti **tipi di trasparenza**:

- **Senza trasparenza** Salva le immagini senza trasparenza.
- **Trasparenza singolo colore** Rende un colore trasparente. Se l'immagine contiene trasparenze è possibile selezionare l'opzione Trasparenza dell'immagine o del livello esistenti (descritta di seguito). Se l'immagine non contiene una trasparenza, selezionare l'opzione Corrispondente al colore. L'opzione Trasparenza singolo colore generalmente crea un file più piccolo rispetto all'opzione Trasparenza canale alfa; selezionando questa opzione, tuttavia, l'immagine perde la trasparenza associata al canale alfa esistente.
- **Trasparenza canale alfa** Utilizza la trasparenza associata al canale alfa. Poiché le immagini con tavolozza non contengono canali alfa, questa opzione è disponibile solo se nella scheda Colori è stata selezionata l'opzione scala di grigi o 16,8 milioni di colori.

2 Per **rendere trasparenti aree dell'immagine**, selezionare una delle opzioni seguenti:

- **Trasparenza dell'immagine o del livello esistenti** Utilizza le informazioni sulla trasparenza correnti. Per le immagini con trasparenza tavolozza e trasparenza canale alfa, il canale alfa viene utilizzato per creare la trasparenza.

- **Interna alla selezione corrente** Rende trasparenti tutti gli elementi compresi nella selezione di un'immagine.
- **Esterna alla selezione corrente** Rende trasparenti tutti gli elementi all'esterno della selezione di un'immagine.
- **Corrispondente al colore** Fare clic sulla casella di colore e selezionare un colore. Per scegliere un colore dall'immagine, posizionare il cursore sull'immagine e fare clic sul colore desiderato. Nella casella di modifica **Tolleranza**, impostare il valore di tolleranza per specificare il livello di corrispondenza tra i colori e il colore selezionato per renderli trasparenti.

Scheda Formato di Ottimizzazione PNG

Utilizzare questa scheda per determinare la modalità di visualizzazione dell'immagine durante lo scaricamento:

Non interlacciato L'immagine viene scaricata una linea alla volta, iniziando dall'alto.

Interlacciato L'immagine viene visualizzata gradualmente in più passaggi e ogni volta vengono aggiunti particolari. Utilizzare questa opzione con immagini di grandi dimensioni per consentire all'utente di farsi un'idea dell'immagine finale mentre questa viene scaricata.

Scheda Durata scaricamento di Ottimizzazione PNG

In questa scheda viene visualizzata la dimensione del file compresso e i tempi di scaricamento previsti per quattro velocità modem. Se la dimensione del file è troppo grande, ridurla impostando un numero di colori inferiore nella scheda Colori.

Salvataggio di un file PNG

Una volta selezionate le opzioni, fare clic su **OK** per visualizzare la finestra di dialogo Salva con nome. Individuare la cartella in cui si desidera salvare la nuova immagine e digitare il nome del file. Quando si fa clic su **Salva**, viene salvata una copia dell'immagine e l'immagine originale non viene modificata.

Salvataggio di un'immagine da utilizzare in Animation Shop

Se si desidera salvare un'immagine da utilizzare in Animation Shop, tenere presenti i seguenti elementi:

- Animation Shop consente di aprire solo immagini in formato .PspImage salvate con PSP 7 o un'opzione compatibile precedente. Nella finestra di dialogo Salva con nome, scegliere uno dei formati di file riportato di seguito.

  Scegliere il formato **Animation Shop** oppure

  Scegliere il formato **Immagine Paint Shop Pro**, fare clic su **Opzioni** e scegliere una versione precedente di Paint Shop Pro compatibile.
- Animation Shop supporta anche formati di file noti come GIF e JPG. JPEG 2000 non è supportato da Animation Shop.

Visualizzazione dell'anteprima di un'immagine nel browser Web

È possibile utilizzare il browser Web per visualizzare l'immagine corrente e controllare l'aspetto che l'immagine avrebbe se fosse pubblicata sul Web. L'immagine viene visualizzata in una pagina HTML nel formato Windows Bitmap, GIF, JPEG o PNG.

Per visualizzare l'anteprima di un'immagine nel browser Web:

1. Selezionare **Visualizza > Anteprima nel browser Web** per aprire la finestra di dialogo Anteprima nel browser Web.
2. Per modificare o aggiungere browser Web, fare clic sul pulsante **Modifica browser Web**. Per ulteriori informazioni vedere "Impostazione di Associazioni formato file" a pagina 86.
   È possibile selezionare fino a tre browser.
3. Nell'elenco **Seleziona formati immagine**, fare clic sul formato o sui formati in cui si desidera visualizzare l'anteprima dell'immagine.
4. Per selezionare un colore di sfondo per la pagina Web, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla casella **Colore di sfondo** per aprire la finestra di dialogo Colore oppure fare clic con il pulsante destro del mouse per scegliere uno dei colori utilizzati di recente.
5. Nella casella di gruppo **Dimensioni immagine**:

- Selezionare la casella di controllo **Predefinita** per conservare le dimensioni originali dell'immagine. Deselezionare questa casella di controllo per specificare le dimensioni desiderate dell'immagine (in pixel) nelle caselle di modifica Larghezza e Altezza. L'immagine non viene ridimensionata attraverso Paint Shop Pro, ma utilizzando il codice HTML.
- Selezionare la casella di controllo **Mantieni proporzioni** per conservare il rapporto larghezza-altezza originale in seguito al ridimensionamento dell'immagine.

6 Fare clic sul pulsante **Anteprima**.

- Se l'immagine viene visualizzata solo nel formato bitmap, viene aperto automaticamente il browser Web con l'anteprima dell'immagine.
- Se si seleziona un altro formato, viene visualizzata la relativa finestra di ottimizzazione (vedere "Salvataggio di un'immagine per il Web" a pagina 498). Selezionare le opzioni di ottimizzazione dell'immagine desiderate e fare clic su **OK**.

L'immagine viene visualizzata nel/nei browser Web nei formati selezionati. Se necessario, è possibile scorrere le immagini in modo da visualizzarle completamente. Per ciascun formato, il browser visualizza la dimensione del file, la profondità del colore e i tempi di scaricamento approssimativi, necessari con modem di diverse velocità.

Creazione di rollover in un'immagine

Un rollover è un'immagine o una sezione di immagine che cambia aspetto ogni volta che viene attivata. Gli autori di pagine Web creano spesso rollover per i pulsanti delle barre di navigazione. Quando si fa clic su un pulsante, nel browser viene visualizzata la pagina Web collegata (o il file) e nell'area di rollover viene visualizzato un pulsante diverso.

È possibile assegnare un rollover a immagini sia mappate sia suddivise; per eseguire questa operazione, selezionare un file per la suddivisione o l'area da visualizzare quando viene eseguita una determinata azione con il mouse.

Per creare rollover di immagini:

1 Creare l'immagine che verrà utilizzata come immagine di rollover. Spesso la seconda immagine è un duplicato dell'originale, modificato per apparire in modo diverso quando il mouse viene spostato sull'immagine originale.

2 Scegliere **File > Esporta > Mappa immagine** o **Suddividi immagine** per aprire la finestra di dialogo Mappa immagine o Suddividi immagine.

3 Se necessario, selezionare l'area di un'immagine e utilizzare lo strumento appropriato (rettangolo, ellisse, poligono) per specificare l'area in cui aggiungere un rollover.

4 Fare clic sul pulsante **Crea rollover** per aprire la finestra di dialogo Crea rollover.

Visualizzazione dell'anteprima

Fare clic sul pulsante di anteprima per visualizzare l'immagine nel browser Web.

5 Selezionare la casella di controllo corrispondente all'azione per attivare il rollover: **Passaggio del mouse**, **Mouse esterno**, **Clic del mouse**, **Doppio clic del mouse**, **Mouse su**, **Mouse giù** e quindi fare clic sul pulsante **Apri** per aprire la finestra di dialogo Seleziona rollover.

6 Individuare e selezionare il file di immagine che si desidera utilizzare come immagine rollover.

7 Fare clic su **Apri**. Il percorso del file viene visualizzato nella finestra di dialogo Crea rollover.

8 Per ogni azione da associare al rollover, selezionare la casella di controllo e selezionare il file di rollover.

Nota: se non viene selezionato un file, verrà utilizzato il file originale.

9 Fare clic su **Chiudi** per tornare alla finestra di dialogo Mappa immagine o Suddividi immagine.

Mappatura di un'immagine

Utilizzare la finestra di dialogo Mappa immagine per creare mappe di immagini da inserire nelle pagine Web. Una mappa di immagine è un'immagine che contiene aree mappate, denominate celle, collegate a URL. Le celle possono essere cerchi, rettangoli o avere forme irregolari. Quando il mouse viene posizionato sopra la cella, il cursore assume la forma di una mano per indicare che è possibile fare clic su tale area e aprire un'altra pagina Web.

Per mappare un'immagine, creare innanzi tutto le aree mappate (o celle), associare gli URL, impostare le proprietà della cella e salvare il file della mappa in formato GIF, JPEG o PNG. Quando si salva il file, viene automaticamente generata e copiata negli Appunti una pagina HTML che dovrà poi essere incollata nei file di origine della pagina Web.

Creazione di aree mappate

Nella finestra di dialogo Mappa immagine, utilizzare gli strumenti della casella di gruppo Strumenti per creare e modificare le aree mappate dell'immagine.

Per creare un'area mappata:

1. Selezionare **File > Esporta > Mappa immagine** per aprire la finestra di dialogo Mappa immagine.
2. Selezionare la forma dell'area mappata.
   Utilizzare lo strumento **Rettangolo** per creare aree mappate quadrate o rettangolari, lo strumento **Cerchio** per creare aree mappate circolari e lo strumento **Poligono** per definire le aree mappate utilizzando più segmenti in linea retta.
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Selezionare lo strumento **Rettangolo** o **Cerchio,** quindi fare clic sull'immagine nella finestra di anteprima (e non sull'immagine originale) e trascinare il cursore per selezionare l'area che si desidera mappare.
   - Selezionare lo strumento **Poligono,** fare clic sull'immagine nella finestra di anteprima per specificare il punto di inizio, trascinare il cursore nel punto in cui si desidera che la linea cambi direzione, quindi fare clic sull'immagine. Fare clic sull'immagine ogni volta che si desidera cambiare la direzione della linea. Per completare il poligono, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sul punto di inizio o nell'area circostante oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine.

Suggerimenti:

- Utilizzare lo strumento di **panoramica** per scorrere l'immagine nella finestra di anteprima in modo da visualizzare le aree nascoste.
- Aumentare le dimensioni della finestra di dialogo per ingrandire l'area di anteprima dell'immagine.
- Utilizzare i pulsanti di **zoom** per ingrandire un'area specifica dell'immagine.

Per modificare la forma dell'area mappata:

Selezionare lo strumento **Pan (panoramica)** ed effettuare le seguenti operazioni:

- Fare clic su un punto qualsiasi del rettangolo o del poligono e trascinarlo.
- Fare clic e trascinare un cerchio accanto al punto in alto a sinistra o in basso a destra.

Per spostare l'intera area mappata:

Selezionare lo strumento **Spostamento**, fare clic all'interno dell'area mappata e trascinarla in un'altra posizione.

Per rimuovere un'area mappata dall'immagine:

Selezionare lo strumento **Gomma** e fare clic all'interno dell'area mappata.

Per eliminare tutte le aree mappate:

Fare clic sul pulsante **Cancella**.

Assegnazione delle proprietà a un'area mappata

Una volta create le aree mappate, o celle, utilizzare i campi della casella di gruppo Proprietà cella per assegnare uno o più URL e per specificare il testo alternativo e i riquadri di destinazione.

Per assegnare le proprietà all'area mappata:

1. Fare clic con lo strumento Pan (panoramica) o Spostamento all'interno dell'area mappata per renderla attiva. Le coordinate dei bordi dell'area mappata sono visualizzate nella parte inferiore della casella di gruppo **Proprietà cella**.
2. Nel campo **URL**, digitare l'indirizzo della pagina Web alla quale si desidera effettuare il collegamento (ad esempio, http//www.jasc.com) oppure selezionare un indirizzo utilizzato recentemente nell'elenco a discesa. Per non collegare una pagina Web, digitare #.

Visualizzazione dell'anteprima

Fare clic sul pulsante Anteprima per visualizzare l'immagine nel browser Web.

Suggerimento relativi all'URL e al testo alt.

I dati recenti relativi all'URL e al testo alt. vengono memorizzati nel programma. Per regolare la quantità di informazioni memorizzate, vedere "Impostazione delle preferenze di mappatura" a pagina 514

3 Nel campo **Testo alt.**, digitare il testo da visualizzare se l'immagine non viene caricata o se l'utente disattiva la visualizzazione delle immagini nel browser Web. In alcune versioni di Internet Explorer questo testo viene visualizzato anche come descrizione comandi. È possibile selezionare il testo digitato recentemente dall'elenco a discesa.

4 Nel campo **Dest.** selezionare il riquadro di destinazione nel quale la pagina collegata verrà aperta:

_blank Carica la pagina collegata in una nuova finestra del browser.

_parent Carica la pagina collegata nel set di riquadri principale del collegamento. Se il collegamento non è nel riquadro nidificato, l'immagine viene caricata nella finestra intera del browser.

_self Carica la pagina collegata nello stesso riquadro del collegamento.

_top Carica la pagina collegata nella finestra intera del browser ed elimina tutti i riquadri.

5 Per assegnare un rollover a un'area mappata, fare clic sul pulsante **Crea rollover**; vedere"Suddivisione di un'immagine" a pagina 516.

Impostazione delle preferenze di mappatura

Utilizzare la finestra di dialogo Preferenze mappatura per selezionare nuovi colori per le linee di contorno delle aree di mappatura attive e inattive e per specificare il numero di voci visualizzate negli elenchi a discesa URL e Testo alt.

1 Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Preferenze** per aprire la finestra di dialogo Preferenze mappatura.

2 Fare clic nella casella di colore **Colore bordo mappa attiva** e selezionare un colore.

3 Fare clic nella casella di colore **Colore bordo mappa inattiva** e selezionare un colore.

4 Nel campo **Dimensione massima elenco cronologia**, specificare il numero di voci memorizzate negli elenchi a discesa URL e Testo alt.

5 Fare clic su **OK**.

Salvataggio e caricamento delle impostazioni della mappa

Quando si salvano le impostazioni della mappa, vengono memorizzate la posizione dell'area mappata e le informazioni specificate nella finestra di dialogo Mappa immagine. È possibile caricarle di nuovo nella stessa immagine oppure utilizzarle in altre immagini.

Per salvare le impostazioni della mappa:

1. Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Salva con nome** per aprire la finestra di dialogo Salva impostazioni mappa.
2. Individuare la cartella in cui salvare il file delle impostazioni. Il file viene salvato nel formato .JMD.
3. Digitare un nome per il file e fare clic su **Salva**.

Per caricare le impostazioni della mappa:

1. Aprire l'immagine nella quale si desidera caricare le impostazioni della mappa.
2. Selezionare **File > Esporta > Mappa immagine** per aprire la finestra di dialogo Mappa immagine.
3. Fare clic sul pulsante **Carica impostazioni** per aprire la finestra di dialogo Carica impostazioni mappa.
4. Individuare e selezionare il file .JMD da caricare.
5. Fare clic su **Apri**.

Salvataggio di una mappa di immagine negli Appunti

È possibile salvare le impostazioni della mappa negli Appunti per incollarle nel codice HTML.

Per salvare una mappa di immagine negli Appunti:

1. Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Salva negli Appunti** per aprire la finestra di dialogo Cartella di destinazione HTML.
2. Individuare la cartella in cui è stato salvato il file HTML, quindi fare clic su **OK** per aprire la finestra di dialogo Salva con nome mappa immagine.

3 Individuare la cartella in cui è stato salvato il file e quindi fare clic su **Salva.**

4 Aprire il file HTML, posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inserire il codice della mappa HTML e premere **Ctrl + P**.

Salvataggio di mappe di immagine

È possibile salvare le mappe di immagine in una directory sul disco rigido in modo da poterle utilizzare di nuovo o modificare.

Per salvare le mappe di immagine:

1 Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Salva** oppure **Salva con nome** per aprire la finestra di dialogo Salva con nome HTML.

2 Individuare la cartella in cui si desidera salvare il codice HTML e fare clic su **OK**.

Suddivisione di un'immagine

Suddividere un'immagine significa dividerla in diverse immagini più piccole che possono essere salvate in formati diversi o con diversi livelli di ottimizzazione. Poiché le immagini ottimizzate richiedono tempi di scaricamento inferiori rispetto a un'unica immagine grande, anche i tempi di caricamento delle pagine Web verranno ridotti.

La suddivisione di un'immagine consente anche di ridurre il numero di immagini da salvare. Se nel sito Web viene visualizzato un logotipo o un'immagine in più immagini, la suddivisione dell'immagine consente di salvare una determinata sezione solo una volta e di caricare lo stesso logotipo o la stessa sezione di immagine in tutte le immagini.

La funzionalità di suddivisione delle immagini consente di creare una tabella a partire dall'immagine, quindi salvare la posizione di ogni sezione suddivisa come regione di tale tabella e generare il codice HTML per la colonna e le celle. Copiare questo codice nei file di origine in modo che l'immagine possa essere ricostruita quando si scarica la pagina Web.

Questa funzionalità consente anche di creare rollover, ovvero aree in cui vengono visualizzate immagini diverse se selezionate con il mouse o quando vi si passa il mouse.

Creazione e modifica di celle

Nella finestra di dialogo Suddividi immagine, utilizzare gli strumenti della casella di gruppo Strumenti per dividere l'immagine in celle e modificare i bordi delle celle. Lo strumento Griglia consente di creare una griglia di celle disposte a intervalli regolari all'interno di tutta l'immagine o all'interno di un'altra cella. Lo strumento Linea consente di creare una linea orizzontale o verticale.

Per creare le celle:

1. Selezionare **File > Esporta > Suddividi immagine** per aprire la finestra di dialogo Suddividi immagine.
2. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per creare celle con dimensioni uguali e distribuite uniformemente, fare clic sullo strumento Griglia . Fare clic nell'immagine. Viene visualizzata la finestra di dialogo Dimensioni della griglia. Impostare il numero di **Righe** e **Colonne**.
   - Per isolare un'area specifica, ad esempio un logotipo, fare clic sullo strumento di suddivisione . Fare clic e trascinare lo strumento nel punto dell'immagine in cui si desidera inserire la linea. Per creare una linea verticale, fare clic e trascinare lo strumento verticalmente; per creare una linea orizzontale, fare clic e trascinare lo strumento orizzontalmente.

Per spostare una linea o il bordo della griglia:

1. Selezionare lo strumento **Pan (panoramica)** o lo strumento di **suddivisione** .
2. Posizionare il cursore sopra una linea.
3. Quando il cursore assume la forma di una freccia a doppia punta , fare clic e trascinare la linea in una nuova posizione. Per spostare solo il segmento all'interno della cella corrente, premere il tasto **Maiusc** prima di fare clic sulla linea.

   Nota: è possibile spostare le linee verso l'alto, ma non sopra linee parallele adiacenti. È possibile spostare singole linee e linee che formano una griglia. Quando si trascina una linea, viene spostato il segmento più lungo che può essere riposizionato senza creare una cella non rettangolare.

Suggerimenti:

- Utilizzare lo strumento **Pan (panoramica)** per scorrere l'immagine nella finestra di anteprima in modo da visualizzare le aree nascoste.
- Aumentare le dimensioni della finestra di dialogo per ingrandire l'area di anteprima dell'immagine.
- Utilizzare i pulsanti di **zoom** per ingrandire un'area specifica dell'immagine.

Per eliminare una linea o il bordo della griglia:

1. Selezionare lo strumento **Gomma** e spostare il cursore sopra la linea.
2. Quando il cursore assume la forma di una gomma, fare clic per eliminare la linea. Se l'eliminazione di una linea comporta la creazione un'area non valida, viene visualizza l'icona per indicare che la linea non può essere eliminata.

Assegnazione delle proprietà alle celle suddivise

Una volta create celle suddivise, utilizzare i campi della casella di gruppo Proprietà cella per assegnare URL, specificare testo alternativo e riquadri di destinazione per ciascuna cella. È inoltre possibile specificare se la cella verrà visualizzata nell'immagine scaricata. Se si escludono le celle, è possibile aggiungere celle da altre immagini (ad esempio logotipi o testo) e creare immagini di forma non rettangolare.

Per assegnare proprietà alle celle:

1. Selezionare lo strumento **Pan (panoramica)** e fare clic all'interno della cella per renderla attiva. Le coordinate dei bordi della cella sono visualizzate nella parte inferiore della casella di gruppo Proprietà cella.
2. Nell'elenco a discesa **URL**, digitare l'indirizzo della pagina Web in cui si desidera fare apparire la cella. Fare clic sulla freccia della casella per selezionare indirizzi utilizzati recentemente.
3. Nella casella di riepilogo **Testo alt.** digitare il testo alternativo da visualizzare durante lo scaricamento della cella, se la cella non viene scaricata o se l'utente disattiva la visualizzazione delle immagini nel browser Web. In alcune versioni di Internet Explorer questo testo viene visualizzato anche come descrizione comandi.
4. Nella casella di riepilogo **Dest.**, selezionare il riquadro o la finestra di destinazione nella quale si desidera aprire l'immagine:

   _blank Carica la pagina collegata in una nuova finestra del browser.

   _parent Carica la pagina collegata nel set di riquadri o nella finestra principale del collegamento. Se il collegamento non è nel riquadro nidificato, l'immagine viene caricata nella finestra intera del browser.

_self Carica la pagina collegata nello stesso riquadro o finestra del collegamento.

_top Carica la pagina collegata nella finestra intera del browser ed elimina tutti i riquadri.

5 Per escludere la cella dall'immagine scaricata, deselezionare la casella di controllo **Includi la cella nella tabella**. In tale cella non verrà salvata alcuna immagine. Per impostazione predefinita, questa casella di controllo è selezionata e la cella viene visualizzata nell'immagine.

6 Per assegnare un rollover a un'area mappata, fare clic sul pulsante **Crea rollover**. Per ulteriori informazioni vedere "Suddivisione di un'immagine" a pagina 516.

Impostazione delle preferenze di suddivisione

Nella finestra di dialogo Preferenze suddivisione, selezionare i nuovi colori per le linee di contorno delle aree attive e inattive, quindi specificare il numero di voci che si desidera visualizzare negli elenchi a discesa URL e Testo alt.

1 Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Preferenze** per aprire la finestra di dialogo Preferenze suddivisione.

2 Fare clic sulla casella di colore **Colore bordo sezione attiva** e selezionare un colore.

3 Fare clic sulla casella di colore **Colore bordo sezione inattiva** e selezionare un colore.

4 Nel campo **Dimensione massima elenco cronologia**, specificare il numero di voci memorizzate negli elenchi a discesa URL e Testo alt.

5 Selezionare la casella di controllo **Richiedi percorso cartella di salvataggio dell'immagine dopo il comando Salva o Salva con nome** per fare in modo che venga richiesto di specificare il percorso e il nome del file di suddivisione a ogni salvataggio del codice HTML.

6 Fare clic su **OK**.

Salvataggio e caricamento delle impostazioni di suddivisione

Quando si salvano le impostazioni di suddivisione, vengono memorizzate la posizione della cella e le informazioni specificate nella finestra di dialogo Suddivisione immagine. È possibile caricarle di nuovo nella stessa immagine oppure utilizzarle in altre immagini.

Per salvare le impostazioni di suddivisione:

1. Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Salva impostazioni** per aprire la finestra di dialogo Salva impostazioni di suddivisione.
2. Individuare la cartella in cui salvare il file delle impostazioni. Il file viene salvato nel formato .JSD.
3. Digitare un nome per il file e fare clic su **Salva**.

Per caricare le impostazioni di suddivisione:

1. Nella finestra di dialogo Mappa immagine, fare clic sul pulsante **Carica impostazioni** per aprire la finestra di dialogo Carica impostazioni di suddivisione.
2. Selezionare il file JSD da caricare e fare clic su **Apri**.

Se si desidera caricare una griglia in un'altra immagine, le dimensioni della griglia vengono regolate automaticamente in base alle dimensioni dell'altra immagine.

Salvataggio delle suddivisioni dell'immagine negli Appunti

È possibile salvare le impostazioni di suddivisione negli Appunti e quindi incollarle nel codice HTML.

Per salvare le suddivisioni dell'immagine negli Appunti:

1. Nella finestra di dialogo Suddivisione immagine, fare clic sul pulsante **Salva negli Appunti** per aprire la finestra di dialogo Cartella di destinazione HTML.
2. Individuare la cartella in cui è stato salvato il file HTML e fare clic su **OK** per salvare le impostazioni di suddivisione.
3. Aprire il file HTML, posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inserire il codice della suddivisione HTML e premere **Ctrl + P**.

Salvataggio delle suddivisioni

È possibile salvare le suddivisioni dell'immagine in una directory sul disco rigido in modo da poterle utilizzare di nuovo o modificare.

Per salvare le suddivisioni:

1. Nella finestra di dialogo Suddivisione immagine, fare clic sul pulsante **Salva oppure Salva con nome** per aprire la finestra di dialogo Salva con nome HTML.
2. Individuare la cartella in cui si desidera salvare il codice HTML e fare clic su **OK**.

Utilizzo di filigrane digitali

La filigrana digitale costituisce una prova di autenticità permanente di un'immagine. La filigrana viene letta dal computer ma non è visibile all'utente. Una filigrana contiene informazioni sull'autore, sul copyright e sull'immagine. Quando un utente sceglie di visualizzare queste informazioni, viene visualizzata una finestra di dialogo che contiene il collegamento alla pagina Web Digimarc®, in cui sono visualizzate le informazioni necessarie per contattare l'artista.

Nota
Un livello può contenere solo una filigrana. Non è possibile incorporare una nuova filigrana in un livello che ne contiene già una.

Incorporazione di una filigrana digitale

È possibile incorporare una filigrana digitale in un livello solo una volta; questo impedisce che la qualità della filigrana venga degradata da ulteriori modifiche apportate al livello. Se si tenta di incorporare una filigrana in un'immagine con livelli, viene visualizzato un messaggio in cui si consiglia di appiattire l'immagine prima di proseguire.

Quando si incorpora una filigrana è possibile selezionare le seguenti opzioni: ID autore, date di copyright dell'immagine, attributi dell'immagine, limitazioni relative all'uso e durata della filigrana. È possibile modificare la data di copyright, gli attributi dell'immagine e la durata per ogni nuova filigrana incorporata. È necessario configurare l'ID autore solo quando la filigrana viene incorporata la prima volta.

Per incorporare una filigrana:

1. Selezionare **Immagine > Filigrana > Incorpora filigrana** per aprire la finestra di dialogo Incorpora filigrana.
2. Scegliere le informazioni che si desidera incorporare nella filigrana:

   ID autore Codice di identificazione dell'autore dell'immagine; inizialmente impostato su "Dimostrazione". Per ottenere un ID autore personale è necessario registrarsi presso Digimarc; fare clic sul pulsante **Personalizza**. Vedere "Personalizzazione dell'ID dell'autore" a pagina 523.

   Anno/i di copyright Digitare uno o due anni nelle caselle del copyright. È possibile specificare anni a partire dal 1992 fino a oggi.

   Attributi immagine Gli attributi dell'immagine sono limitazioni che vengono mostrate insieme alle informazioni sulla filigrana visualizzate dal programma. Selezionare le caselle di controllo degli attributi da applicare all'immagine: **Uso soggetto a restrizioni**, **Vietata la copia** o **Contenuto per adulti**.

   Durata della filigrana La durata indica per quanto tempo le filigrane saranno visibili nell'immagine. Per ulteriori informazioni vedere "Impostazione della durata della filigrana" di seguito.
3. Fare clic su **OK**.

Impostazione della durata della filigrana

La durata indica per quanto tempo le filigrane saranno visibili nell'immagine. Per le immagini da stampare utilizzare filigrane più intense. Per le immagini da visualizzare sullo schermo, utilizzare filigrane meno intense e perciò meno visibili. Le filigrane con intensità elevata sono più facili da notare e difficili da eliminare, ma sono anche più visibili nell'immagine. È possibile creare due copie dell'immagine e applicare una filigrana più intensa alla copia da stampare e una filigrana meno intensa alla copia da visualizzare sullo schermo.

Per impostare la durata della filigrana:

1. Nell'elenco a discesa Cartella di destinazione selezionare la modalità di visualizzazione dell'immagine: **Monitor** oppure **Stampa**. Se si seleziona l'opzione di stampa per un'immagine con risoluzione inferiore a 300 dpi, viene richiesto di aumentare la risoluzione dell'immagine prima di incorporare la filigrana.
2. Per impostare l'intensità della filigrana, nel campo **Durata della filigrana** digitare un numero compreso tra 1 e 16, trascinare il dispositivo di scorrimento sotto la casella oppure utilizzare i valori predefiniti. I valori predefiniti per Monitor e Stampa sono rispettivamente 8 e 12.

3 Per controllare se le informazioni sulla filigrana sono state incorporate correttamente, selezionare la casella di controllo **Verifica**. Viene controllato che la filigrana sia stata applicata e siano visualizzati gli attributi e la durata.

Personalizzazione dell'ID dell'autore

Inizialmente, l'ID autore della filigrana è impostato su "Dimostrazione". Per personalizzare il codice di identificazione della filigrana eseguire le due operazioni seguenti:

- Innanzi tutto, eseguire la registrazione presso Digimarc per ottenere il codice di identificazione personale;
- quindi digitare il codice nella finestra di dialogo Personalizza ID autore.

Per personalizzare l'ID autore:

1 Visualizzare la finestra di dialogo Incorpora filigrana Vedere "Incorporazione di una filigrana digitale" a pagina 521.

2 Fare clic sul pulsante **Personalizza** per aprire la finestra di dialogo Personalizza ID autore.

3 Per registrarsi presso Digimarc, effettuare una delle seguenti operazioni.

- Se si dispone del collegamento a Internet, fare clic su **Registra**. Viene aperto il browser Web impostato sul sito Web di Digimarc. Seguire le istruzioni sullo schermo per ricevere il codice ID autore, il numero PIN e la password. Annotare queste informazioni per consultarle in futuro. Chiudere il browser e ritornare alla finestra di dialogo Personalizza ID autore.
- Se il computer non è collegato a Internet, contattare Digimarc mediante il servizio telefonico gratuito per eseguire la registrazione e ottenere l'ID autore, il numero PIN e la password.

4 Digitare il numero PIN e l'ID autore negli appositi campi.

5 Fare clic su **OK**. Viene visualizzata la finestra di dialogo Incorpora filigrana.

6 Fare clic su **OK**.

Se la casella di controllo Verifica è selezionata, viene visualizzata la finestra di dialogo Incorpora filigrana: Verifica. In questa finestra di dialogo è possibile controllare che la filigrana sia stata incorporata e siano visualizzate le informazioni quali l'autore, l'attributo dell'immagine e la durata specificate nella finestra di dialogo Incorpora filigrana.

Lettura di una filigrana digitale

Per ogni immagine aperta, viene eseguito un controllo automatico per verificare se vi sono filigrane digitali associate. In caso affermativo, il nome del file è preceduto dal simbolo di copyright nella barra del titolo. Per visualizzare le informazioni sulla filigrana, selezionare **Immagine > Informazioni sull'immagine** e fare clic sulla scheda **Informazioni sulla filigranatura**.

Sebbene la maggior parte delle filigrane venga rilevata senza problemi, alcune filigrane sono di intensità troppo debole per essere lette. Per eseguire una ricerca approfondita selezionare **Immagine > Filigrana > Leggi filigrana**. Se un'immagine non contiene filigrane, viene visualizzato un messaggio per avvertire che non sono state rilevate filigrane. Ogni volta che una filigrana viene rilevata, viene visualizzata la finestra di dialogo Informazioni sulla filigranatura.

Se il computer è collegato a Internet, fare clic sul pulsante Ricerca sul Web per aprire il browser e visualizzare la pagina Web di Digimarc con le informazioni sull'autore dell'immagine.

A

acquisizione di immagini
cattura schermata 42
con Windows XP 32
da fotocamera digitale o da scanner 32
da unità installata 33
tramite l'utilizzo di TWAIN 33

Aerografo 300

aggiunta di contorni 365

allineamento di oggetti vettoriali 371

aloni nelle immagini JPEG 128

alte luci/mezzitoni/ombre, regolazione 152

Animation Shop, apertura di fotogrammi in Paint Shop Pro 45

Annulla mescolamento 328

annullamento/ripristino selettivo nella tavolozza Cronologia 199

antialias in base alla forma 230

antialiasing
testo 441

apertura di immagini
immagini esistenti 34
tramite l'utilizzo del visualizzatore 35
utilizzate recentemente 36
utilizzo del visualizzatore 35

Appunti, svuotamento 179

Area mixer
caricamento pagine 328
esplorazione 327
salvataggio 328
svuotamento 328

aree di lavoro
caricamento 59
eliminazione 59
informazioni su 58
salvataggio 58

Associazioni formato file
aggiunta o rimozione 86
modifica 87

asterisco nella barra del titolo 24

Aumenta sfocatura 137

Automated Productivity Scripts, vedere Script

automazione delle operazioni 451
creazione di impostazioni predefinite 452
elaborazione a lotti 454
script 458

azioni di annullamento selettivo dalla tavolozza Cronologia 199

azioni di ripristino selettivo dalla tavolozza Cronologia 199

B

barre degli strumenti
aggiunta di comandi o strumenti 61
aggiunta di un separatore 62
creazione personalizzata 63
eliminazione personalizzate 63
esecuzione di comandi 15
personalizzazione 60
reimpostazione singola 62
reimpostazione tutte 62
rimozione di comandi o strumenti 61
rimozione di un separatore 62
utilizzo 14
visualizzare e nascondere 15
visualizzazione 60

barre dei menu
ripristino 61
visualizzazione 61

Bilanciamento automatico del colore 111

Bilanciamento colore 141
alte luci/mezzitoni/ombre 143
bilanciamento complessivo 142
punti bianchi e neri 146

bilanciamento colore
correzione manuale 112
Grigi 116
tonalità/saturazione/luminanza 144

blocco, su griglie e guide 193

bomboletta spray 300

bordature
aggiunta a un'immagine 168
modifica nella selezione 231

Bordo automatico 213

bracci di controllo 380

browser Web
aggiunta di un browser 79
eliminazione o modifica di un browser 79
visualizzazione in anteprima di un'immagine in 509

C

Calibrazione monitor 93

campionamento di colori 263

campioni 270
creazione di nuovi campioni 270
eliminazione 271
modifica 271
modifica della visualizzazione 271
ridenominazione 271
selezione 271

canali alfa
caricamento di maschere 431, 432
salvataggio di maschere 434

canali alfa, eliminazione di maschere da 427

canali colore, operazioni 281

cancellazione
parti delle immagini 310
sfondo dell'immagine 311

Carica/salva maschera
salvataggio di maschere in canali alfa 433

caricamento
mappa di deformazione 197
maschere 430

casella di colore 23

casella di controllo Collega colori 261

categoria Colori puri 114

categoria Colori standard 114

cattura schermata 42
area 45
cattura di una schermata 44
impostazione delle opzioni 43
oggetto 45

celle
in immagini suddivise 517
nelle mappe immagine

celle del layout di stampa ellittiche 488

celle del modello, modifica 487

chiusura di contorni 365

chiusura di un file 55

CMYK 281
profili
definizione 490
modifica 491
separazione dei colori 489

Color Picker, Windows 66

colore di primo piano 258

colore di sfondo 258

colori
come effettuare le regolazioni 107
correzione manuale 112
correzione mediante l'impostazione di punti bianchi e neri 146
file GIF 502
file PNG 506
miglioramento nelle fotografie 117
nella stampa 279
panoramica delle opzioni di correzione 111
valori cromatici 261
visualizzazione su monitor 279

colori additivi 280

colori di destinazione 112
colori di origine 112
colori standard
  utilizzo per la correzione dei colori manuale 114
colori utente, definizione 114
comandi, spostamento 61
comando Accentua attenuazione 126
comando Accentua messa a fuoco 120
comando Amplia istogramma 149
comando Annulla 194
comando Attenua 126
comando Aumento automatico del contrasto 118
comando Aumento automatico della saturazione 121, 122
comando Bilanciamento automatico del colore 111
comando Cancella contenuto finestra risultato 460
comando Capovolgi 180
comando Condivisione fotografie 71
comando Copia 176
comando Copia unione 176
comando Correzione distorsione a barile 109
comando Correzione gamma 151
comando Curve 150
comando Elabora a lotti 454
comando Elimina imperfezioni 123
comando Elimina interlacciamento 127
comando Equalizza istogramma 149
comando Espandi sulla tela 231
comando Filtro medio 125
comando Fuoco diffuso 126
comando Gamma monitor 93
comando Immagine negativa 159
comando Incolla 176
comando Inverti 159
comando Livelli
  luminosità e contrasto
    regolazione dell'utilizzo dei livelli 153
comando Mappa tonalità 154
comando Maschera di contrasto 120
comando Metti a fuoco 120
comando Mixer canali 147
comando Modifica selezione 221
comando Posterizza
  riduzione dei livelli di luminanza 158
comando Punti bianchi e neri 146
comando Rifletti 180
comando Ripristina 194
comando Ripristina preferenze 88
comando Sfocatura 136
comando Singola istruzione 466
comando Soglia 156
comando Solarizza 159
comando Spiana e preserva bordi 124
comando Spiana e preserva trama 125
comando Taglia 176
combinazione di immagini 251
compressione delle immagini 51
condivisione
  immagini mediante servizio condivisione fotografie 496
  immagini tramite posta elettronica 496
  Impostazioni predefinite del pennello 305
contorni
  aggiunta 365
  chiusura 365
  definizione di 347
  giunzione 367
  interruzione 368
  interruzione con lo strumento Penna 369
  inversione 366
  modifica 376
contrasto
  accentuazione automatica 118
  come effettuare le regolazioni 107
  miglioramento nelle fotografie 117, 118
  panoramica delle opzioni di correzione 117
conversione in linea 381

copia delle immagini
in altre applicazioni 179
utilizzo del visualizzatore 178

copia di immagini
parti di un'immagine 313

cornice intermittente
applicazione di effetti 221
definizione 209
disattivazione 222
spostamento 222

cornici di immagini 246

cornici, vedere cornici di immagini

correzione colore
automatica 111
Grigi 115
manuale 112, 114
categorie di colore in 114

correzione degli occhi 131

correzione dei Grigi 115

correzione dell'angolo dell'immagine 186

correzione della prospettiva 172

correzione effetto occhi rossi 131
ottimizzazione 133

correzione lenti
distorisione a cuscino 110
distorsione fisheye 109
distorsioni a barile 109

Correzione manuale del colore 112

creazione
forme vuote 366
immagini 36
immagini raster 36
immagini vettoriali 37
nuova immagine 39
pagina Mixer personalizzata 329
punta pennello da selezione 303
punte pennello 302

creazione di selezioni 209

Crenatura automatica 442

Cursori di precisione, impostazione 66

curve, regolazione 380

D

difetti
rimozione dei disturbi nelle immagini 122, 125
rimozione dell'origine 127, 130

difetti di origine
eliminazione 130

difetti di origine, eliminazione 127

Digimarc
registrazione 523

dimensione pennello, regolazione 332

dimensioni del pennello, regolazione 299

dipingere
con la tavolozza Mixer 324
con Ornamenti 314
opzioni del pennello 298

disegno
stili di linea personalizzati 361

Disegno curva a mano libera 353

Disegno curva a mano libera con lo strumento Penna 353

Disegno curve a mano libera 353

disegno di curve Bezier 351

disegno di curve Bezier con lo strumento Penna 351

disegno di forme predefinite 358

disegno di forme simmetriche 357

disegno di linee 348

disegno di linee con lo strumento Penna 348

disegno di quadrati 355

disegno di rettangoli 355

disegno di segmenti di linea 348

disegno di un quadrato 355

disegno di un rettangolo 355

disegno di una curva Bezier 351

disegno di una Forma predefinita 358

disegno Forma simmetrica 357

disposizione 416

disposizione dei livelli 387

distorsione 375

distorsione delle immagini 195

distorsione fisheye 109

distorsioni
- correzione nelle fotografie 108, 110
- panoramica delle opzioni di correzione 108

distribuzione oggetti 372

disturbo
- aggiunta 245
- panoramica delle opzioni di rimozione 122
- rimozione 122, 125
- rimozione con i comandi Sfocatura 136
- rimozione conservando i bordi 124
- rimozione conservando la trama 125
- rimozione di grani 122, 123

duplicazione della finestra di un'immagine 25

E

effetti
- aggiunta al testo 444
- creazione di effetti personalizzati 247
- selezione 240
- utilizzo delle finestre di dialogo 241
- Visualizzatore effetti 240

effetti 3D 241

effetti artistici 242

effetti definiti dall'utente 247

effetti di distorsione 243

effetti di illuminazione 244

effetti di riflesso 244

effetti di trama 245

effetti geometrici 243

effetti tecniche di disegno 242

Effetto Mappa di posizionamento 248

effetto moiré, rimozione 129

Effetto Sfocatura radiale 250

eliminazione 376
- immagini 179
- maschere 426
- nodi 383
- oggetti vettoriali 363
- punte pennello 304
- selezione 219

Eliminazione di gradienti 276

Ellisse 356

Esercitazioni 7

esportazione
- file GIF 499
- file JPEG 503
- file PNG 505

esportazione di Forme predefinite 360

EXIF 30

F

file GIF
- esportazione 499
- ottimizzazione 499
- salvataggio 499
- utilizzo della Creazione guidata 503

file PNG
- esportazione 505
- numero di colori 506

filigrana digitale
- utilizzo 521

Filigrane
- incorporazione 521
- lettura 524

Filtro sale e pepe 123

filtro, Fuoco diffuso 126

finestra di dialogo Dati fotocamera Raw, utilizzo 82

finestra di dialogo Gestore risorse, utilizzo 75

finestre dell'immagine a schede 26

finestre di dialogo
- casella di colore 23
- finestre di anteprima 21
- impostazioni predefinite 22
- informazioni su 21
- modifica dei valori 22
- prova 22

fori e i grani, eliminazione da una selezione 229

Forme predefinite, personalizzazione 360

forme vuote, creazione 366

fotocamera digitale, importazione di immagini da 32

fotografie
correzione delle distorsioni 108, 110
correzione delle immagini scolorite 116
miglioramento 97
miglioramento dei colori 111, 117, 121
operazioni di base per il miglioramento 98
ritocco 130

G

Gestione colore
informazioni su 94
utilizzo 94

Gestione colore di Windows
interazione con gamma monitor 93

giunzione di contorni 367

Gomma 310

Gomma sfondo 311

gradienti 264
colore dei contrassegni 274
eliminazione di contrassegni 274
esportazione 276
importazione 276
modifica 272
modifica dei contrassegni 274
modifica dei punti centrali 274
modifica del colore 274
nuovi tipi 275
nuovo contrassegno 274
salvataggio 275
trasparenza dei contrassegni 275

gradienti, ridenominazione 276

graffi, rimozione automatica 135

grani e fori 229

granulosità, riduzione 137

griglia
blocco 193
utilizzo 190

Guida, utilizzo 7

guide
blocco 193
eliminazione 193
modifica del colore 192
modifica delle impostazioni 192
posizionamento 191
spostamento 191
utilizzo 191

H

HSL 281

I

ID creatore, registrazione 523

immagine
aggiunta di bordature 168
aggiunta di effetti 239
aumento della profondità del colore 283
colore e luminanza 472
correzione della prospettiva 171
correzione delle immagini scolorite 116
deformazione 187
distorsione 195
effetti 244
eliminazione 179
incorporazione di una filigrana digitale 521
informazioni 29
modifica della risoluzione 183
ridimensionamento 181
riduzione della profondità del colore 285
ritaglio 173
rotazione 184
salvataggio 52
salvataggio delle copie 54
salvataggio in un nuovo formato 53
salvataggio per la stampa 473
tavolozza dei colori 291
visualizzazione in anteprima in browser Web 509

immagine Web
Mappatura 512
suddivisione 516
visualizzazione in anteprima in browser 509

immagini
combinazione 169, 251
disposizione automatica in layout 478
mappatura 512
posizionamento nei layout 479
suddivisione 516

immagini bianco e nero 156

immagini in bicromia 155

immagini in tonalità seppia 157

immagini JPEG, rimozione di artefatti 128
immagini nella scala di grigi 156, 157
immagini video
  correzione dei problemi delle linee 127
importazione di gradienti 276
importazione di immagini
  da fotocamera digitale o scanner 32
  utilizzo di TWAIN 33
Impostazione di Percorsi file 74
impostazioni dell'ottimizzazione GIF 500
impostazioni dell'ottimizzazione JPEG 504
impostazioni dell'ottimizzazione PNG 505
Impostazioni predefinite
  eliminazione 454
  esempi 452
  informazioni su 452
  modifica 453
  pennelli 302
  ripristino predefinito 453
  salvataggio 453
  selezione 453
inclinazione 375
incorporazione di filigrane 521
indicatore nodo su nodo 368
Informazioni 328
informazioni su
  canali colore 281
  come apportare correzioni di colore e tono 140
  dimensioni immagine 38
  finestre di dialogo 21
  immagini raster 36
  immagini vettoriali 37
  modelli colori 277
  profondità colore 282
  risoluzione delle immagini 38
informazioni sulle immagini EXIF 30
ingrandimento di un'immagine 28
installazione 6
interfaccia utente, informazioni 10
interruzione di contorni 368
inversione
  maschere 429
  selezioni 223
inversione dei contorni 366
inversione dei percorsi 366
Istogramma 148
  correzione delle immagini, utilizzo 163
  informazioni di base sui valori 161
  linee guida per l'analisi 162
  utilizzo per l'analisi di immagini 159
  visualizzazione 160

L

Larghezza pennellata 441
layout
  disposizione automatica di immagini 478
  griglie 480
  posizionamento delle immagini 479
  ridimensionamento di immagini 479
  rotazione di immagini 479
  salvataggio 482
layout di stampa
  opzioni della finestra 480
  selezione di immagini 476
  stampa 476
layout di stampa, celle ellittiche 488
lettura Filigrane 524
Linguaggio di programmazione Python 458
Livelli
  aggiunta di nuovi livelli 394
  copia in un'altra immagine 396
  duplicazione 395
  Livelli di sfondo 389
  Livelli maschera 391
  Livelli raster 389
  Livelli vettoriali 390
  modifica delle proprietà di livello tecniche di disegno 323
  modifica di proprietà 397
  opzioni di visibilità 398
  promozione dei livelli di sfondo 395
  Regolazione, livelli 391
  ridenominazione 397
  Tecniche di disegno 322
  utilizzo con fotografie 392
  utilizzo con illustrazioni 393

livelli
Carica/salva maschera
caricamento di una maschera da un canale alfa 432
collegamento di livelli e gruppi 400
colori di evidenziazione 407
comandi di rifinitura 411
disposizione 408
eliminazione 412
gruppi di livelli 418
impostazione Blocca trasparenza 407
Intervalli di miscelatura 406
livelli di regolazione 412
Modalità miscelatura 402
modifica 408
modifica dell'opacità 401
raggruppamento 399
scollegamento di livelli e gruppi 401
selezione 418
spostamento di oggetti vettoriali 409
tavolozza Livelli, utilizzo 416
unione 410
utilizzo dello strumento Spostamento 409

livelli di regolazione
informazioni su 412

Livello tecniche di disegno
creazione di una nuova immagine da 323
secco e fresco 322, 327

livello tecniche di disegno a fresco 322, 327

livello tecniche di disegno a secco 322, 327

Luminanza 278

luminosità e contrasto
regolazione 148
regolazione dei singoli valori 150
regolazione della gamma 151
regolazione manuale 149

M

mappatura di immagini 512

mappe di deformazione 196

maschere
caricamento da canali alfa 431
caricamento da disco 430
come livelli nella scala di grigi 421
creazione da canali 425
creazione da immagini 423
creazione da selezioni 424
creazione di nuove 422
eliminazione 426
eliminazione da canali alfa 427
gradiente 429
informazioni su 420
inversione 429
livelli 420
modifica 427
modifica del colore di sovrapposizione 428
motivo 429
salvataggio in un canale alfa 433
salvataggio su disco 433
trama 429
visualizzazione del contenuto 421
visualizzazione della sovrapposizione 426

materiali recentemente utilizzati 255

menu Colori
Associa canali 281
Aumenta profondità colore 284
Scomponi canale 281

menu di scelta rapida 20
personalizzazione 64

menu Effetti
Definito dall'utente 247
Effetti 3D 241
Effetti artistici
Posterizza 158
Solarizza 159
Effetti bordo 242
Effetti di distorsione 243
Effetti di illuminazione 244
Effetti di riflesso 244
Effetti di trama 245
Effetti geometrici 243
Effetti immagine 244
Motivo unico 224

menu File
Apri 34
File recenti 36
Importa
Cattura schermata 43
Da scanner o fotocamera 33
TWAIN 33
Layout di stampa
finestra Layout di stampa 476

Nuovo 39
Ripristina 194
Salva 52
Salva con nome 34, 52
Script 458
Sfoglia 35
Stampa 483

menu Finestra
Duplica 41

menu Immagine
Aggiungi bordatura 168
Aritmetica 169, 251
Capovolgi 180
Conta colori nell'immagine 283
Conta colori utilizzati 283
Cornice immagine 246
Elimina canale alfa 236
Informazioni sull'immagine 283
Ridimensiona 182
Scala di grigi 157
Tavolozza
Carica tavolozza 292
Imposta trasparenza tavolozza 295
Modifica tavolozza 291
Salva tavolozza 292

menu Livelli
Carica maschera
Da disco 430
Carica/salva maschera
Salva maschera su disco 433
salvataggio di una maschera in un canale alfa 434
Inverti maschera/regolazione 429
Nuovo livello di regolazione
Curve 150
Inverti 159
Livelli 153
Luminosità/contrasto 149
Mixer canali 147
Soglia 156
Tonalità/saturazione/luminanza 144
Nuovo livello maschera
Da immagine 423
Mostra selezione 424
Mostra tutto 422
Nascondi selezione 424
Nascondi tutto 422
Rifinisci
Elimina opachi bianchi 228
Elimina opachi neri 228
Elimina sfrangiature 228
Visualizza sovrapposizione 426

Menu Modifica
Seleziona tutto 47

menu Modifica
Copia 41, 177
Copia unione 42, 177
Incolla
Come nuova immagine 42
Come nuova selezione 237
Incolla come nuova immagine 177
Incolla come nuova selezione 177
Incolla come nuovo livello 177
Incolla come selezione trasparente 178
Nella selezione 178
Svuota gli Appunti 179

menu Oggetti
Allinea 371
Comandi di modifica 376
Copia 376
Elimina 376
Incolla 376
Inversione della selezione 376
Nessuna selezione 376
Seleziona tutti 376
Taglio 376
Disponi 373
Distribuisci 373
Modifica
Chiudi 365
Congiungi 367
Interrompi 368
Inverti contorno 366
Inverti percorso 366
Unisci 383
Raggruppa 371
Separa 371
Tipo di nodo 378
Converti in linea 381
Curva dopo 381
Curva prima 381
Linea dopo 381
Linea prima 381

Trasforma nodi selezionati
Capovolgi 384
Contrai 384
Espandi 384
Inclina 384
Rifletti 384
Ruota 384

menu Regola
Aggiungi/rimuovi disturbo
Aggiungi disturbo 245
Elimina imperfezioni 123
Elimina interlacciamento 128
Filtro medio 125
Filtro sale e pepe 123
Rimozione artefatto JPEG 128
Rimozione effetto moiré 129
Rimuovi graffi automaticamente 135
Spiana e preserva bordi 124
Spiana e preserva trama 125
Bilanciamento colore
Bilanciamento automatico del colore 111
Bilanciamento colore 143
Correzione manuale del colore 112, 114
Correzione scolorimento 117
Punti bianchi e neri 146
Rosso/verde/blu 142
Bilanciamento grigi 116
Correggi effetto occhi rossi 131
Correzione lente
Correzione distorsione a barile 109
Correzione distorsione a cuscino 110
Correzione distorsione fisheye 110
Immagini negative 159
Luminosità e contrasto
Alte luci/Mezzitoni/Ombre 152
Amplia istogramma 149
Correzione gamma 151
Curve 150
Equalizza istogramma 149
Livelli 153
Luminosità/contrasto 149
Mixer canali 147
Nitidezza 119
Regola con istogramma 164
Soglia 156
Messa a fuoco
Accentua messa a fuoco 120
Maschera di contrasto 120
Metti a fuoco 120
Morbidezza
Accentua attenuazione 126
Attenua 126
Fuoco diffuso 126
Saturazione e tonalità
Mappa tonalità 154
Tonalità/saturazione/luminanza 144
Viraggio 155
Sfocatura
Aumenta sfocatura 137
Gaussiano 137
Media 137
Sfocatura 137
Sfocatura da movimento 137

menu Selezione
Carica/salva selezione
Carica selezione da canale alfa 235
Carica selezione da disco 234
Salva selezione su canale alfa 235
Salva selezione su disco 233
Da maschera 220
Da oggetto vettoriale 221
Immobilizza 238
Innalza a livello 223
Inverti 223
Mobile 238
Modifica
Annulla sfumatura 227
Antialias in base alla forma 230
Contrai 226
Elimina grani e fori 229
Espandi 225
Seleziona bordature selezione 231
Seleziona simile 225
Sfuma 226
Sfuma interno/esterno 227
Spiana 229
Modifica selezione 221
Nascondi cornice intermittente 222
Nessuna selezione 219
Recupera antialias 230
Seleziona tutto 220

messaggi di avviso 71

miscelatura
intervalli 406
modalità 403

Modalità corrispondenza 216

modalità di distorsione 309

modalità modifica 376

modelli
apertura 485
modifica di celle 487
nuovo modello 487
riconversione in un layout 487
Riempi modello con immagine 486
rimozione di un'immagine 487
salvataggio con immagini 482
stampa 485

modello di colore
CMYK 279
HSL 278
RGB 278

modello di stampa
posizionamento delle celle 482

modifica
celle del modello 487
contorni 376
gradienti 272
maschere 427
nodi 378
oggetti vettoriali 363
percorsi 376
script 464
testo 442

modifica della forma degli oggetti vettoriali 374

Modifica delle celle del modello del layout di stampa 487

modifica delle dimensioni degli oggetti vettoriali 374

modifica delle dimensioni della tela 168

modifica di curve e linee 379

Modifica gradiente 273

monitor
interazione con Gestione colore di Windows 93

motivi
creazione da selezioni 224
creazione di nuovi motivi 268
non richiesti nelle immagini 129
scelta 266

Motivo unico 224

N

negativa, creazione di un'immagine positiva da 158

negativi dell'immagine 159

nodi
aggiunta 382
aggiunta con la Modalità coltello 382
composizione 378
definizione di 347
eliminazione 383
modifica 378
modifica dei tipi 380
nuovo iniziale o finale 382
regolazione dei bracci di controllo 380
selezione 378
spostamento 379
tipi 378
a cuspide 378
asimmetrico 378
lineare 378
simmetrico 378
tipi di 378
trasformazione con il menu Oggetti 384
trasformazioni con le opzioni strumenti 385
unione 383

nuova immagine 39, 41
caratteristiche 40
con un livello tecniche di disegno 323
da livello 41, 42
dagli Appunti 42
dimensioni 40
duplicazione di immagini esistenti 41

nuove funzioni 2

O

Octree ottimizzata 290

oggetti
allineamento 372
selezione 210

oggetti vettoriali
allineamento 371
applicazione stesse dimensioni 375
composizione 347
conversione a oggetti raster 220
disposizione 373
distorsione 375
distribuzione 372
distribuzione sulla tela 373
eliminazione 363
inclinazione 375
modifica 363
modifica delle dimensioni e della forma 374
posizione sulla tela 373
prospettiva 374
raggruppamento 371
rotazione 375
selezione 217
separazione 371

opzione Memorizza testo 439

opzioni degli strumenti, ripristino 18

Opzioni strumenti, reimpostazione dei valori predefiniti 351

opzioni, per la stampa 473

Ornamenti 314
creazione 315
scaricamento di altri 316

P

Pagina Mixer, creazione 329

Pagine mixer 324
caricamento 324
creazione personalizzata 324
eliminazione 324
nuova creazione 324
salvataggio 324

Paint Shop Pro
avvio 10
chiusura 10
installazione di Paint Shop Pro 6
interfaccia utente 10
personalizzazione 57

pennelli
Clonazione 313
Distorsione 308
gomme 310
opzioni 298
Pennello o Aerografo 300
pittura 300
Ritocco 318
Tecniche di disegno 330

pennelli per il ritocco 318

Pennelli tecniche di disegno 330

Pennello 300

Pennello a olio 333
utilizzo 333

pennello Attenua 318

pennello Aumenta/riduci saturazione 318

pennello Aumenta/riduci tonalità 318

pennello Clonazione 313

pennello Distorsione 308

pennello Indebolisci 318

pennello Metti a fuoco 318

pennello Push 318

pennello Rafforza 318

pennello Rilievo 318

pennello Sbavatura 318

pennello Schiarisci/scurisci 318

pennello Trasforma in destinazione 319

percorsi
definizione di 347
inversione 366
modifica 376

Percorsi file
browser Web 79
modifica 74

Percorsi file, impostazione 74

personalizzazione
area di lavoro 60
aspetto del menu e della barra degli strumenti 91
barre degli strumenti 60
menu di scelta rapida 64
Paint Shop Pro 57

piè di pagina 475

pittura
con pennelli 300

pixel contigui, definizione di 307

plug in
aggiunta 78
in Percorsi file 78
informazioni su 78

posizione sulla tela 373

Preferenze
conversione CMYK 490
Impostazioni salvataggio automatico 73
reimpostazione 86

preferenze
impostazione 64

preferenze dei dati di fotocamera Raw, impostazioni 80

preferenze del formato file Kodak PhotoCD 83

preferenze del formato file PCD 83

preferenze del formato file PostScript 84

preferenze del formato file WMF 85

preferenze della scheda Annulla 64

preferenze di Avvisi 71

preferenze di Azione automatica 71

preferenze di Condivisione fotografie 71

preferenze di ombreggiatura dello strumento Ritaglio 70

preferenze di Visualizzazione e cache 66

preferenze file grafici RAW 85

Preferenze formato file
scheda PCD 83
scheda PostScript 84
scheda RAW 85
scheda WMF 85

Preferenze formato file, impostazioni 80

Preferenze generali programma
accesso 64
scheda Annulla 64
scheda Avvisi 71
scheda Azione automatica 71
scheda Condivisione fotografie 71
scheda Tavolozze 67
scheda Trasparenza e ombreggiatura 70
scheda Unità 69
scheda Varie 72
scheda Visualizza 65
scheda Visualizzatore 68
scheda Visualizzazione e cache 66

preferenze PNG, impostazione 86

problemi dell'immagine, immagini JPEG 128

profondità colore
informazioni su 282

prospettiva di un'immagine, correzione 171

prospettiva simmetrica 374

pulsante Annulla mescolamento sulla tavolozza Mixer 324

pulsante Rimescola sulla tavolozza Mixer 324

pulsante trama 258

pulsante trasparenza 258

pulsanti stile 258

punta pennello
creazione 302
eliminazione 304
ripristino delle impostazioni predefinite 302
salvataggio 304
salvataggio come Impostazione predefinita 305

punto centrale di rotazione 375

Q

quadratino di ridimensionamento di rotazione 375

qualità della carta, e stampa 473

quickscript dalla tavolozza Cronologia 205

R

raggruppamento, oggetti vettoriali 371

randomizzazione dei parametri 23

regioni, vedere celle

registrazione con Digimarc 523

Regolazione, livelli
aggiunta 413
modifica 414
nozioni base sulla modifica 415
tipi 414

reimpostazione delle Opzioni strumenti 351

requisiti di sistema 6

RGB 278, 281
  regolazione 142
  regolazione canali colore 147

ricampionamento 182

ridenominazione di gradienti 276

ridimensionamento delle immagini 181

riduzione dei colori a bianco e nero 156

riduzione del colore 289

righelli
  utilizzo 189
  visualizzazione 190

Rimescola 328

rimozione
  graffi 134, 135
  grani 122

Ripristino delle impostazioni 453

ripristino delle opzioni degli strumenti 18

risoluzione, modifica 183

ritaglio 173
  di aree opache 176
  selezione 175

rotazione degli oggetti vettoriali 375

rotazione delle immagini 184
  Ruota per gradi 184
  strumento Deformazione 185
  strumento Raddrizzamento 186

Ruota per gradi 184

S

Salvataggio 53

salvataggio
  Comando Salva copia con nome 54
  copia di un'immagine 54
  file PNG 505
  finestra di dialogo Salva con nome 52
  gradienti 275
  immagine 52
  immagine in un formato di file diverso 53
  immagini da stampare 473
  layout 482
  mappa di deformazione 196
  maschere 432
  punta pennello 304
  utilizzo del Salvataggio automatico 51

Salvataggio automatico
  impostazioni 73
  utilizzo 51

saturazione 278
  accentuazione automatica 121
  come effettuare le regolazioni 107
  miglioramento nelle fotografie 121
  panoramica delle opzioni di correzione 121

saturazione e tonalità
  regolazione mediante la Mappa tonalità 154
  viraggio 155

Saturazione, miglioramento 122

scansione delle immagini
  fotografie con motivi non richiesti 129
  problemi delle linee di scansione 127

scansione di immagini 32

scaricamento di immagini
  da fotocamera digitale 32
  unità installata 33
  Windows XP 32

scelta dei colori 259
  dalla tavolozza dell'immagine 262
  per il Web 261

scelta di colori
  da un'immagine 261
  dal desktop 263
  tramite campionamento 263
  utilizzo del contagocce 263

scelta di gradienti 264

scelta di motivi, da un'immagine 267

scelte rapide da tastiera 11

scheda Arcobaleno della tavolozza Materiali 258

scheda Campioni 258

scheda Cornice della tavolozza Materiali 258

Scheda Informazioni nel visualizzatore 50

Scheda Trova nel visualizzatore 49

schermo intero
  anteprima 28
  modifica 29

Script
annullamento di uno script applicato 460
cartella Script - Ristretti 461
cartella Script - Sicuri 461
concetti di base 458
esecuzione di uno script 460
Linguaggio di programmazione Python 458
modalità Script protetta 461
modifica 464
modifica degli editor origine Python 466
salvataggio 462, 463
visualizzazione barra degli strumenti Script 458

segmenti di linea
modifica 381

Selezione 213
Modifica
Seleziona intervallo cromatico 227

selezione
aree senza maschera 220
livelli 418
nodi 378
oggetti vettoriali 217
pixel 220
testo 218

Selezione colore Jasc 259
pannello Colori di base 260
ruota dei colori 260
visualizzazione 260

selezione dei colori 23

selezione della sfumatura 227

selezione di oggetti vettoriali
dalla tavolozza Livelli 218

selezione, espansione su tela 231

selezioni
aggiunta 224
aggiunta/rimozione di colori 227
annullamento sfumatura 227
antialias in base alla forma 230
applicazione di effetti alla cornice intermittente 221
caricamento 234
caricamento da un canale alfa 235
correzione dei bordi 228
Crea selezione da 212
creazione della punta del pennello da 303
eliminazione di grani e fori 229
espansione in base ai pixel 225
espansione in base ai valori cromatici 225
innalzamento a livello 223
inversione 223
mobili 238
modifica della sfumatura 227
modifica delle bordature 231
recupero dell'antialias 230
rimozione 219
ritaglio di 175
salvataggio in un canale alfa 234
salvataggio su disco 233
sfumatura 226
sottrazione da una selezione 226
sottrazione tramite pixel 226
spianamento dei bordi 229
spostamento nelle immagini 232
utilizzo del comando Modifica selezione 221

selezioni di annullamento sfumatura 227

selezioni mobili 238

separazione 371

servizio di condivisione foto
caricamento di immagini 496

Sfocatura da movimento 137

Sfocatura gaussiana 137

sfocatura media 137

sostituzione di colori 154, 317
utilizzo della Mappa tonalità 154

spostamento
comandi 61

spostamento delle selezioni 232

stampa
dal Visualizzatore 483
dimensioni del foglio 475
dimensioni della pagina 475
immagine unica 483
immagini multiple su una pagina
intestazione 475
layout di stampa 476
opzioni 473
qualità della carta 473
risoluzione dell'immagine 472
salvataggio di immagini per 473
scala dei grigi 473
separazione dei colori CMYK 489
utilizzo di modelli 485

stampa di immagini multiple, vedere layout di stampa
stampanti in bianco e nero 473
stile carattere, testo 441
stile di linea tratteggiato 362
stili dei puntali finali 362
stili di linea personalizzati 361
  stile di linea tratteggiato 362
  stili puntali finali, negli oggetti vettoriali 362
strumenti
  impostazione delle opzioni 19
  utilizzo 18
strumenti di apprendimento 7
  Esercitazioni 7
strumenti di selezione
  Baccheta magica 210
  informazioni 210
  Selezione 210
  Selezione a mano libera 210
  Selezione oggetto (vettoriale) 210
  Testo 210
strumenti Supporti
  Carboncino 338
  Coltello tavolozza 341
  Deformazione 343
  Gessetto 336
  Gomma 344
  Indicatore 340
  Matita colorata 339
  Pastello 337
  Pennello a olio 333
  pigmentazione a fresco 330
  pigmentazione a secco 331
strumenti Tecniche di disegno 321
  Livello tecniche di disegno 322
strumento Bacchetta magica 210
Strumento carboncino 338
  utilizzo 338
strumento Coltello mixer 324
strumento Coltello tavolozza 341
  utilizzo 341
strumento Contagocce mixer 324
strumento Correzione prospettiva 172
strumento Deformazione 172, 185, 187, 343
  opzioni 189
  utilizzo 343
strumento di selezione Da punto a punto 213
strumento Distorsione con reticolo 195
strumento Gessetto 336
  utilizzo 336
strumento Gomma 344
strumento Gomma disegno
  utilizzo 344
strumento Indicatore 340
  utilizzo 340
strumento Ingrandimento 28
strumento Matita colorata 339
  utilizzo 339
strumento Ornamento mixer 324
strumento Pastello 337
  utilizzo 337
strumento Penna
  Modalità coltello 382
  modalità Coltello 369
  modalità modifica 376
strumento Raddrizzamento 186
strumento Riempimento 307
strumento Rimozione graffi 134
strumento Selezione 210
  selezione personalizzata 212
  utilizzo 211
strumento Selezione a mano libera
  informazioni 210
  utilizzo 213
strumento Selezione oggetto 210
strumento Sostituzione colore 317
strumento Testo 210, 219, 436
strumento Zoom 27
suddivisione di un'immagine 516

T

Taglio medio ottimizzato 290

tasti di scelta rapida 11
  personalizzazione 11
tasti di scelta rapida, assegnazione e visualizzazione 89
tasti funzione 12
tavolozza
  ancoraggio 17
  Materiali 257
  Mixer 324
  opzioni 290
  peso 286
  ridimensionamento 17
  utilizzo 16
  visualizzare e nascondere 17
tavolozza Cronologia, funzione di annullamento/ripristino selettivo 199
tavolozza Cronologia, quickscript 205
tavolozza Cronologia, utilizzo 198
tavolozza dei colori 257
  rendere trasparente 294
tavolozza di Windows 290
tavolozza Livelli
  evidenziazione di icone 407
  utilizzo 416
  visualizzazione 417
  visualizzazione del contenuto dei livelli 417
tavolozza Materiali 257
  scelta della trama 255
  scelta di colori 254
  utilizzo 254
tavolozza Mixer 324
  dipingere con 324
tavolozza Panoramica 20
tavolozza Risultato script 459
tavolozza Standard 290
tavolozza Variazione pennello
  apertura 305
  utilizzo 305
Tecniche di disegno
  pennelli 330
  tavolozza Mixer 324
tendenza cromatica, rimozione 111
testo
  aggiunta a immagini 436
  allineamento 441
  allineamento sul percorso 449
  antialiasing 441
  applicazione di effetti 444
  come rendere invisibile un percorso 447
  con motivi 450
  conversione in curve 445
  creazione 436
  crenatura automatica 442
  dimensioni 441
  formattazione 441
  larghezza pennellata 441
  Memorizza testo 439
  mobile (raster) 441
  modifica 442
  scala 450
  selezione 440
  spostamento 443
  stile tipo 442
  su un percorso 446
  tipi di 440
  trasformazione 450
  vettore 440
testo mobile 441
testo raster, spostamento 444
testo vettoriale 440
  spostamento 443
tipi di selezione 213
  Trova bordo 213
titoli del testo del layout di stampa 488
titolo del testo nel layout di stampa 488
trame
  creazione di nuove trame 269
  scelta 268
trasparenza
  file GIF 499
  file PNG 507
Trova bordo 213
TWAIN 32

U

unione di immagini 169

unione di nodi 383

Unità installata 32

utilizzo
  Salvataggio automatico 51

V

viraggio delle immagini 155

Visualizzatore
  menu File
    Aggiorna miniature 51
    Ordina 47
    Seleziona 47
  menu File immagine
    Apri 35
  menu Modifica
    Deseleziona tutto 47
    Inverti selezione 47
  preferenze 68
  stampa 483
  stampa con i modelli 484

visualizzatore
  per copiare immagini 178

Visualizzatore effetti 240

visualizzazione
  informazioni EXIF 30
  informazioni sull'autore 30
  informazioni sull'immagine 29
  informazioni sulla filigranatura 30

visualizzazione di un'immagine 24
  adattamento alla finestra 27
  chiusura di un'immagine 25
  copia della finestra di un'immagine 25
  disposizione di più finestre 25
  finestre dell'immagine a schede 26
  immagini multiple 25
  ridimensionamento della finestra di un'immagine 24
  spostamento della finestra di un'immagine 24
  visualizzazione di parti nascoste 26
  zoom 27

visualizzazione in anteprima di immagini in browser Web 509

W

Web
  colori sicuri per il Web 261
  tavolozza di colori sicura per il Web 293

WIA 32

Windows Color Picker 66

Z

zoom avanti e indietro 27